КРИ '2005 ЛУЧШИЕ ИГРЫ КОНФЕРЕНЦИИ — 30 СТР.

ВИВИСЕКТОР КРОВЬ, МЕХ И СОТНИ ТРУПОВ — 74 СТР.

PARIAH СЛЕДОМ ЗА UNREAL — 78 СТР.

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 5 (17)

МАЙ • 2005

240 СТРАНИЦ!!! ЧАСТЬ ТИРАЖА С ДВОЙНЫМ 8.5 DVD Gb



ИГРЫ МЕСЯЦА

WORLD OF WARCRAFT ШЕДЕВР ПО ПРАВУ РОЖДЕНИЯ

FREEDOM FORCE VS. THE TRIRD REICH БЭТМАН МОЖЕТ ЗАСТРЕЛИТЬСЯ

REVIEWS

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY НАМ НАКОНЕЦ-ТО ДАЛИ НОЖ!

MASSIVE ASSAULT: РАССВЕТ ЛИГИ ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОСТО!

THE SIMS 2: UNIVERCITY ТАМАГОЧИ С ВЫСШИМ ОБРАЗОВАНИЕМ

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ КЛОНОМ

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 БОК О БОК СО СМЕРТЬЮ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА **140** РУБЛЕЙ подробности – на стр. 2

Месяц игры БЕСПЛАТНО!!! Сфера

XENUS ТОЧКА КИПЕНИЯ

НАКЛЕЙКИ XENUS и SHAIYA: LIGHT & DARKNESS

ПОСТЕР PROJECT A3 и ACT OF WAR: DIRECT ACTION

DVD

РЕПОРТАЖИ GAME DEVELOPERS CONFERENCE, ОТКРЫТИЕ СЕЗОНА «МОСКОВСКОЙ ФИФА-ЛИГИ», «ВИВИСЕКТОР»

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО: BATTLEFIELD 2, EMPIRE EARTH II, NEVERWINTER NIGHTS 2, «АДРЕНАЛИН-ШОУ», «ВОЛКОДАВ»

БОЛЕЕ 500 ДОПОЛНЕНИЙ К 30 ИГРАМ, БОЛЕЕ 180 МИНУТ ВИДЕО, 23 ПАТЧА

(game)land

05 (17) 2005

9 771729 901008 05005


За ОДИН час:
LG
Life's Good
1 оборот минутной стрелки
300 000 км/с * 3600 с
40 000 км
27 000 раз свет проходит вокруг земли
3600 с
12 мс
300 000 откликов в мониторах LG Fatron
FLATRON™ f·ENGINE
Больше насыщенности
и четкости с Flatron f-Engine
FLATRON™ LCD L1730 L/S/P
17"TFT LCD Monitor
12ms
ТЕХНОТРЕЙД
тел. (095)970-13-83
www.technotrade.ru


www.asusnb.ru
ASUS
HEART OF TECHNOLOGY
Весь Мир
у Вас в Кармане
Первый КПК со Встроенной 1.3-Мегапиксельной Цифровой Камерой
Пора забыть
о компьютере,
цифровой камере,
MP3 плеере
и диктофоне ....
ASUS MYPAL A730w
заменит все это.
MYPAL Pocket PC
A730w
Первый КПК со Встроенной
1.3-Мегапиксельной Цифровой Камерой
1 Встроенная цифровая камера
с разрешением 1.3 мегапикселя
·Первая встроенная камера с разрешением 1.3
мегапикселя с функциями видеокамеры!
·Трансфлективный TFT ЖК-дисплей 3.7" в качестве
видоискателя - гораздо больше, чем у любой камеры
2 Большой VGA-дисплей
с высоким разрешением
·VGA-дисплей 3.7" с разрешением 640x480 прекрасно подходит
для работы с графическими и видео-приложениями
·Функция разворота экрана на 90° позволяет более комфортно
работать с документами и в Интернете
3 Производительность
и возможности расширения
- модель оснащена новейшим процессором Intel PXA270
- поддержка технологии Bluetooth, USB
и слот расширения CF/SDIO
Гарантия 1 год
Служба технической поддержки asus@rrc.ru
RRC Тел: (095) 956-1717, 133-5320; Факс: (095) 133-5230; Web: www.rrc.ru



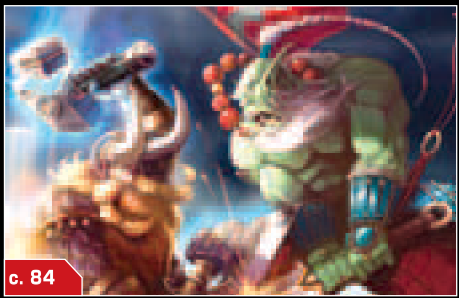
ПРОЛЕТАЯ НАД...

До сих пор не понимаю, как мы сдали этот номер... Количество интересных событий и увлекательных поездок за последний месяц превысило все допустимые нормы – некоторые сотрудники не появлялись в редакции буквально неделями! Первая ласточка – **Game Development Conference** в США (ищи материалы на DVD этого и следующего номеров). Следующий номер нашей неспокойной программы – поездка в Воронеж в гости к разработчикам ***«Восточного Фронта»***. Через неделю – весенний Киев и ***«Комбат»*** с ***Telladar Chronicles: Decline*** в придачу. А на закуску... На закуску, естественно, **КРИ '2005**. Как тебе? По-моему впору сойти с ума, но не тут-то было – журнал кому-нибудь ведь нужно делать! Любые нормальные люди после такого марафона решили бы отдохнуть, пойти в отпуск, на худой конец – отложить все запланированные поездки и спокойно посидеть в редакции пару недель. Любые нормальные, но только не мы! Уже через два дня нас в очередной раз ждет Киев и выставка **«Игроград»**, так что скоро ты обязательно узнаешь все самые свежие новости украинского геймдева. А потом, после небольшого перерыва, состоится Главное Событие Года в индустрии – грандиозная выставка **E3** в Лос-Анджелесе. Естественно, геймлендовский десант доставит тебе самые ценные и актуальные сведения с берегов Тихого океана – осталось только дождаться. Но одно увлекательнейшее приключение тебе предстоит буквально сейчас. Стоит перевернуть страницу, и ты гарантированно получишь сверхдозу важнейшей информации, переваривать которую тебе предстоит в течение ближайшего месяца... НУ а мы за это время обязательно добудем что-нибудь новенькое!

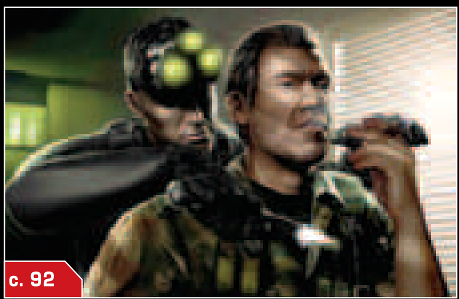
Дмитрий Голубничий

Помни! Рекомендованная розничная цена на наш журнал – 140 рублей!
Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

РЕЦЕНЗИИ


с. 84

BLIZZARD ДЕЛАЕТ ТОЛЬКО ШЕДЕВРЫ! WORLD OF WARCRAFT – ТОМУ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ.

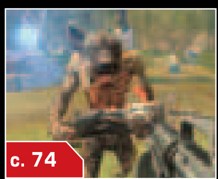

с. 92

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY – ЛУЧШИЙ STEALTH-ЭКШЕН НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ.


с. 60

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

НОВАЯ ИГРА ОТ «1С» ПО ОДНОИМЕННОЙ КНИГЕ А. ЗОРИЧА


с. 74

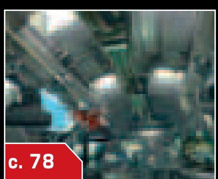
ПОД ПРИЦЕЛОМ

КРОВЬ, МЕХ И СОТНИ ТРУПОВ В НОВОМ УРАГАННОМ ШУТЕРЕ ОТ ACTION FORMS


с. 200

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

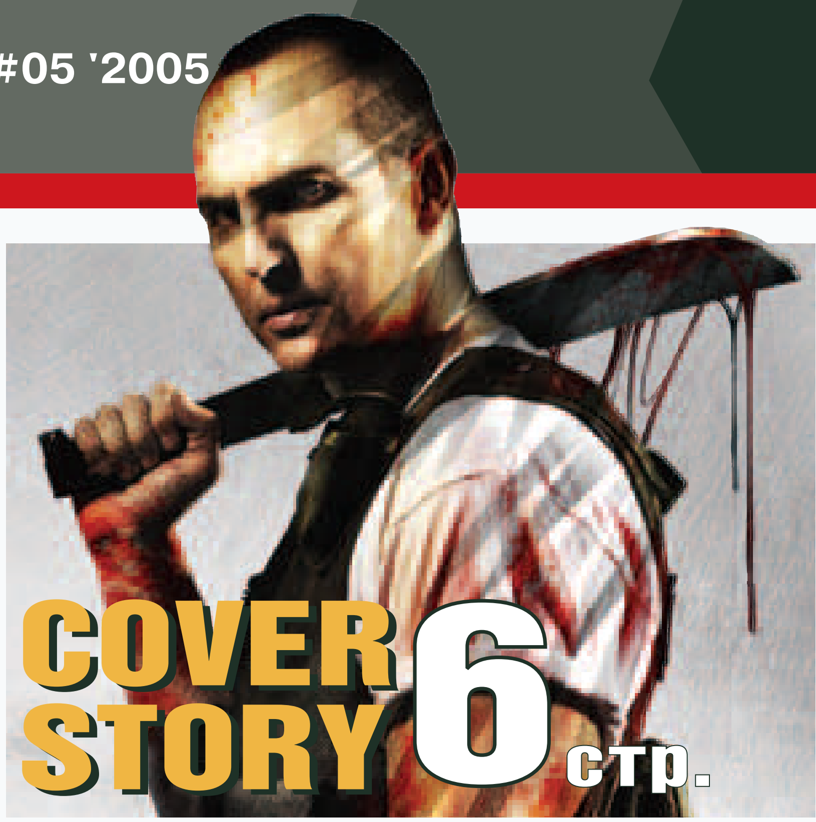
ИГНАСИО ПЕРЕС ДОЛСЕТ ПОДАРИЛ МИРУ COMMANDOS


с. 78

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

PARIAH: «ПРОСТОЙ» ШУТЕР ОТ СТУДИИ, СОЗДАВШЕЙ СЕРИЮ UNREAL

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ





САМЫЕ ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2004 ГОДА
ПО ВЕРСИИ ПАФОСНЫХ ЦЕРЕМОНИЙ И ИНДУСТРИАЛЬНЫХ ПРЕМИЙ НА СТР. 164

GDC 2005
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ О САМОЙ КРУПНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР ЧИТАЙ НА СТР.170

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

PROJECT A3

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!? Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу **yashina@gameland.ru** , где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала **«PC игры»**". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№05(17), май 2005
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий *gerokunst@pc-games.ru* главный редактор
арт-директор
Евгений Малеев *maleev@gameland.ru* зам. главного редактора
Инна Недосекина *nedosekina@pc-games.ru* дизайн и верстка
Даниил Леви *daniil@pc-games.ru* редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев *ueoai@pc-games.ru* редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович *baxx@gameland.ru* Начальник PR-отдела
Мельнийчук Ксения *ks@gameland.ru* PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов *disk@pc-games.ru* редактор
Семен Чириков редактор
Юрий Пашолок редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян *test_lab@gameland.ru* руководитель
Федор Добрянский *dr.cod@gameland.ru* главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: *post@pc-games.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* директор по рекламе
Ольга Басова *olga@gameland.ru* руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Максим Соболев *sobolev@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Евгения Горячева *goryacheva@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* подписка
Яна Агарунова *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru* издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* director
Yuri Pomortsev *yuri@gameland.ru* publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 68 100 экземпляров

Цена свободная

Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Deep Shadows
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	32
ДАТА ВЫХОДА	май 2005 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.xenus.ru/

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

Хочется начать вот с чего, дорогой читатель: добро пожаловать в Колумбию. Взяв в руки наш бесценный путеводитель, ты узнаешь для себя много нового об этой интересной стране. Надеемся, тебе никогда не придет в голову отправиться туда в свадебное путешествие или отпуск. Если все же такая мысль придет, не говори потом, что тебя не предупредили.



ОГНЕСТРЕЛЬНЫЙ ТУРИЗМ

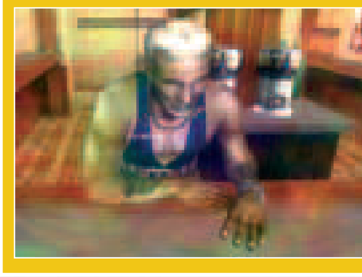
XENUS ТОЧКА КИПЕНИЯ



ТУРИСТУ НА ЗАМЕТКУ:

ВЫПИВКА

Колумбия – страна крайне теплого и влажного климата. Если тебя вдруг занесет в местный бар (а тебя наверняка занесет, уж поверь), умерь свои аппетиты и не злоупотребляй алкоголем без особой необходимости. О последствиях такого злоупотребления, думаю, рассказывать не стоит – не маленький, сам поймешь. В глазах двоится, а мир вдруг начинает сверкать волшебством неземных красок. В таком состоянии выстрелить куда-то и попасть – нереально. Придется отсыпаться.



КАНИКУЛЫ

Представь себе этакую ***GTA: Vice City***, которая выехала в летний вояж в южную Америку. Территория, предоставляемая в ***Xenus***, конечно, несравненно больше, чем знаменитый Vice City, но, тем не менее, именно такая аналогия приходит в голову сама собой. Что бы там ни говорили об RPG-составляющей Xenus – не верь. Что такое RPG в топорном понимании современной молодежи? Это когда из каждого десятого врага вываливается крутой шпалер «+10», каждые полчаса кровавых разборок тебе разрешают увеличить здоровье на единицу, а твой персонаж – набор до идиотизма абстрактных характеристик вроде «выносливость» или «чувство юмора». Именно поэтому RPG-составляющая Xenus – это не самый важный аспект.

Но когда ты будешь в свете луны подкрадываться к очередному головорезу с ножом в зубах, поверь мне, нервничать ты будешь – будь здоров. И вот тут-то начинается настоящая ролевая игра – не с цифрами, но по духу.

Однако вернемся к исходному посылу – «GTA в деревне». Итак, в твоем распоряжении огромная территория 25 на 25 квадратных километров. Хорошо ли ты учился в школе? Если хорошо, то должен с легкостью сказать, что всего у нас получается в аккурат 625 абсолютно квадратных километров. Конечно, скажем, для авиасимуляторов эта цифра смешна, но для своего жанра Xenus ставит чуть ли не рекорд. Где и когда тебе еще давали столько свободы, да еще и на свежем воздухе с роскошной природой?

Что же можно будет делать на этой поистине огромной территории? Как ни странно – все. Но вообще, желательно то, что нужно. Иг-



Вертолеты в игре падают на раз – только успевай подносить ракеты.



Дробовик – отличная штука. Главное – подойти поближе.

ТУРИСТУ НА ЗАМЕТКУ: НАРКОТИКИ

Телевизор наверняка уже много раз рассказывал тебе, что Колумбия – родина-мать подавляющего большинства кокаина на нашей многострадальной планете. Не занимается изготовлением этого замечательного порошка там, разве что, самый ленивый. Такой интересный феномен нашел отражение и в *Xenus* – там тоже есть наркотики. Употребление оных на некоторое время делает тебя лучше, здоровее, сильнее и вообще самым самым. Затем же наступает привыкание, ломки и прочие неприятные последствия. В общем, даже в игре тебе лучше будет сказать «нет» наркотикам.





Когда у тебя в руках снайперка, главное занять господствующую высоту.

рок не ограничен абсолютно ничем, кроме своей больной фантазии, 25-ти километровым «забором» по периметру и законами природы, логики и войны. В Xenus нет уровней, абсолютно. Что-то там подгружается в процессе, но нам с тобой до этого нет никакого дела – мы мотаемся по лесам и городам в поисках заработка, дочери и вселенского счастья.

ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

Кстати, о дочери. Наш герой – бывший военнослужащий иностранного легиона Сол Майерс, которого с определенного момента работы над проектом играет **Арнольд Вослоу**, наверняка знакомый тебе по фильму «Мумия». Его (героя игры, а не Арнольда) дочь, довольно непоседливого норову журналистка, будучи в Колумбии, наткнулась на что-то столь секретное, что кто-то решил ее за это похитить. К счастью для себя и к несчастью для похитителей бедняжка успела позвонить папочке. Папочка достал из шкафа наградной «Дезерт Игл» и поехал в Америку – спасать дочь. Америка трепещет.

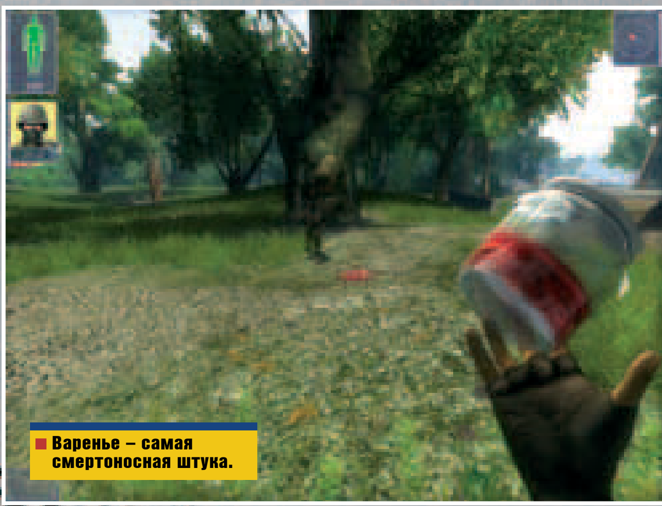
По прибытии на место ты понимаешь, что, в общем-то, абсолютно не знаешь, что делать. «Дезерт Игл» оттягивает карман штанов, но нельзя же подойти к первому встречному, достать ствол и, матерясь, спросить, куда мерзкие колумбийцы дели дочь. Вот так вот, в состоянии полной прострации и свободы оставляет тебя Xenus наедине с Колумбийской природой.



Мы не расскажем о дальнейшем сюжете игры абсолютно ничего. Даже не проси. Исходная диспозиция тебе и так уже известна. Дальнейшее же развитие сюжета целиком и полностью находится в твоих мускулистых руках. Ну и, конечно, некоторым образом зависит от работы соображательного механизма, недаром в графе «жанр» отсвечивает слово adventure. Придется разговаривать с местным народонаселением, выуживать ценную информацию, ругаться, угрожать и просить. Пить тоже придется – в игре представлен богатый ассортимент спиртных напитков,



Убить можно любого, но проблем потом будет – море.



Варенье – самая смертоносная штука.

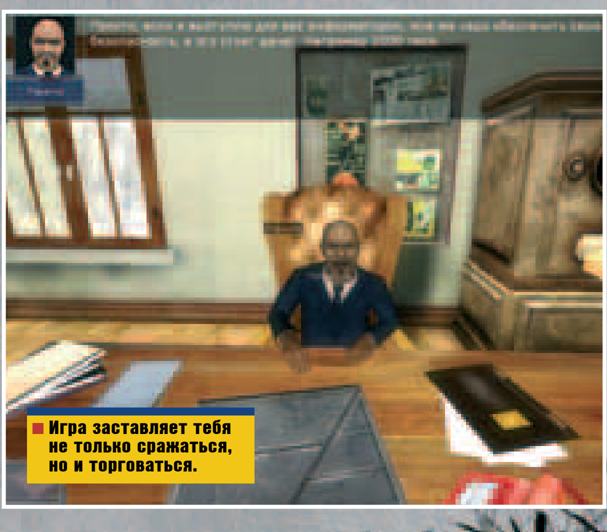


Привыкай к этой морде – теперь это ты.

а без обильных возлияний заслужить уважение местных авторитетов практически невозможно.
Но вот что стоит за пропажей непоседливой девицы, тебе предстоит узнать самостоятельно. Хотя создателям игры все-таки нужно было назвать ее как-нибудь иначе. Ведь слово "Xenus" довольно необычно и определенно на что-то намекает, не так ли?

ВОПРОС

В общем-то, жанр игры обозначить довольно нелегко. Где-то выше уже мелькали слова «адвенчура» и «ролевая игра». Но с виду-то – чистый экшен. Оружия (о нем позже) – завались. Врагов – тоже предостаточно. При желании и умении можно перебить почти всех. Вот тут и приходит понимание. Xenus – это просто игра. И играть в нее можно так, как привычно/нравится именно тебе. Хочешь – носись по джунглям с АК-47 наперевес или тарань ворота военных лагерей передком «Хаммера». Хочешь – сиди в кустах с СВД и делай мелкие пакости неугодным тебе



Игра заставляет тебя не только сражаться, но и торговаться.

ТУРИСТУ НА ЗАМЕТКУ:
ТАКСИ

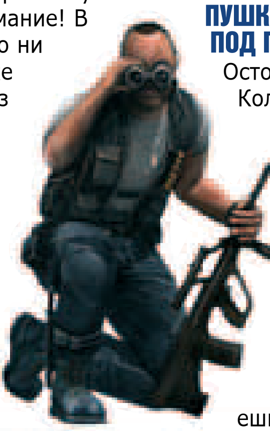
Если денег на собственный автомобиль у тебя еще нет, а попасть куда-либо в кратчайшие сроки жизненно необходимо, то к твоим услугам местное такси, которое за небольшую плату подбросит в любое нужное место в более-менее приличные сроки. Очень удобно, особенно на первых порах, когда мир вокруг кажется еще незнакомым, а быстро попасть кому-то в гости очень нужно.





"Калашников" – самое оно для путешествий по болотам.

людям. А хочешь – гуляй по окрестностям, общайся, ищи нужную информацию. Все средства хороши – выбирай любое.
Кстати говоря, дорогой турист, обрати внимание! В Колумбии, как это ни удивительно, тоже любят деньги. Без презренного металла тебе не удастся ровным счетом ничего – придется работать. Работать можно по-всякому. Можно грабить и убивать, можно охотиться (мы все еще не шутим) и сдавать убиенную дичь в местное сельпо. Собственно, именно так ты и будешь добывать деньги на первых порах.



ПУШКИ ПОД ПОДУШКОЙ

Осторожно! Даже в Колумбии в населенных пунктах не стоит разгуливать с оружием наперевес. Демонстрируя всем и каждому хромированные бока своего Desert Eagle, ты, конечно, завоюешь почет и уважение среди местных ребятишек, но потом придет полиция и испортит всю радость.
Логика – вот с чем нужно дружить любому, кто с помощью Xenus захочет приобщиться к волшебной колумбийской жизни. Не нужно хамить людям, у которых на лице написано, что им не нужно хамить. Не нужно размахивать стволом на главной улице города. Наконец, чтобы заслужить уважение местных, нужно с ними выпить – все просто. Вообще, человеческие взаимоотношения в Xenus решают все проблемы. И их же создают, если отношения эти, скажем так, не сложились. Игра то и дело тычет под нос специальным прибором, который наглядно показывает, каково твое место в местном социуме, а также мнение о тебе любой местной группировки. Так, скажем, после небольшой заварушки с полицией на твоего подопечного будет охотиться все местные владельцы полицейской формы, а если ты ненароком пустишь пулю в лоб зазевавшемуся прохожему из местных мирных жителей, то в дальнейшем на продуктивное общение с народонаселением можешь не рассчитывать.
Как поднять свой престиж в глазах той или иной фрак-



А вот на рыбу лучше все же охотиться с ножом.



Такая охота даже может приносить прибыль.



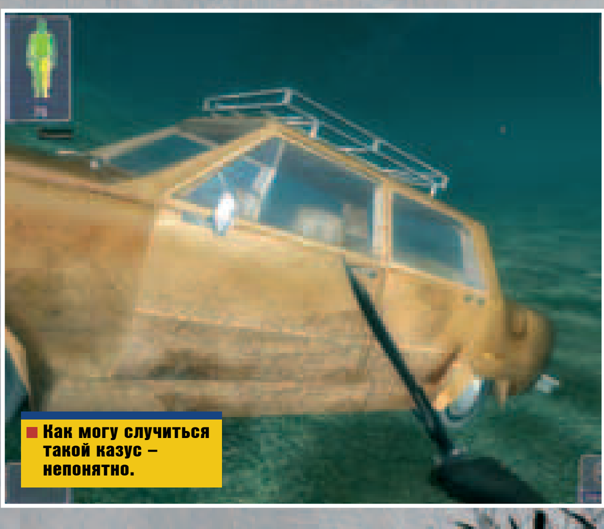
Пышущее здоровьем лицо местной полиции.

ции? Да элементарно. Хочешь порадовать полицию – пришей бандита. Хочешь порадовать бандитов – пришей полицейского. Ну, что-то в этом роде. В любом случае, отлично-приятельских отношений со всеми сразу достичь не удастся – придется думать головой, выбирать, решать.

БОЛЬШИЕ ПУШКИ

Если ты наслышан о жизни в Колумбии, то просто обязан знать о том, что пушек там не носит разве что безрукий. Самым распространенным видом оружия является, конечно, бессмертный «Калашников». Но Xenus предоставит тебе возможность опробовать в действии и некоторые другие «стволы».

К счастью, разработчики, руководствуясь здравым смыслом, не стали пихать в игру все, что стреляет. Например, в Xenus ты не найдешь такого экзотического для южной Америки вида оружия, как FN P90. Максимум, что дадут в руки из более-менее современных образцов вооружения – FA-MAS или Steyr AUG. Остальной набор до-



Как могу случиться такой казус – непонятно.

ТУРИСТУ НА ЗАМЕТКУ:
АВИАЦИЯ

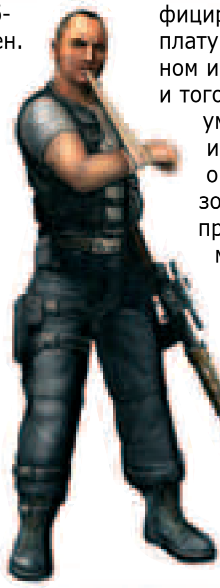
Как мы уже говорили, в игре присутствуют не только наземные средства передвижения, но и вертолеты с самолетами. Порулить военным истребителем тебе, конечно, никто не даст. Максимум – обычный одномоторный гражданский драндулет. Зато оседлать боевую «Кобру» удастся. И, знаешь ли, это зрелище не для слабонервных. Реализмом игра пренебрегает полностью, но дуэль двух боевых вертолетов на ракетах – это зрелище, ради которого любой реализм может отправляться лесом.





Вот такие вот бомжи торгуют в Колумбии лучшим оружием.

вольно стандартен: уже упомянутый «Калашников», M-16, производимый в Бразилии ужас Imbel и еще парочка. Пистолетов, кстати, совсем мало – уже упомянутый Desert Eagle, PSS да здоровенный «Кольт».
Но есть в Xenus и экзотические образцы оружия. Во-первых, это, конечно, легендарная СВД, снайперская винтовка Драгунова. Если твой выбор – делать гадости исподтишка, с большого расстояния, то СВД это как раз то, что нужно. Любителям смертоносной бесшумности Xenus предлагает попробовать арбалет. Конечно, по дальнобойности это не СВД, зато выстрел будет абсолютно бесшумен. А любителям поиздеваться над врагом выдается варенье. Умелый бросок банки с оным в близлежащего оппонента означает неминуемую для него гибель. На запах варенья слетаются все самые прожорливые местные насекомые.
Это, кстати, отнюдь не шутка. Оружие в игре слегка модифицируется за умеренную плату. При долгом и активном использовании одного и того же «ствола» растет умение обращаться именно с этим видом оружия. Таким образом, постоянство в предпочтениях со временем перерастает в профессионализм, а денежные вливания превратят твой арсенал в истинный набор матерого киллера.



ЗА РУЛЕМ

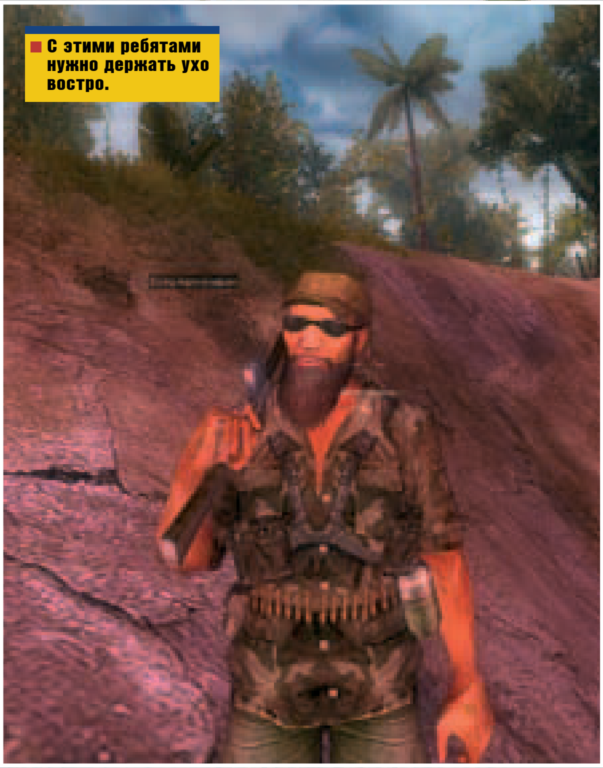
Камерная Колумбия Xenus встречает тебя огромным разнообразием транспортных средств: от допотопного пассажирского автобуса до «Феррари» и военных вертолетов. Любой драндулет можно оседлать – правда, для этого надо пройти специальную обучающую миссию и научиться азам управления с техникой.
Без транспортного средства здесь живут разве что полные неудачники. Во-первых, такому парню, как наш герой, без собственной крыши над головой, крайне необходимо место, где можно было бы хранить разный полезный в жизни хлам. Ну, знаешь, бритву, смену белья, запасной M-16.
Ну а во-вторых, тебе бы



Танцовщицы страшноваты, да и потрогать их не получится.

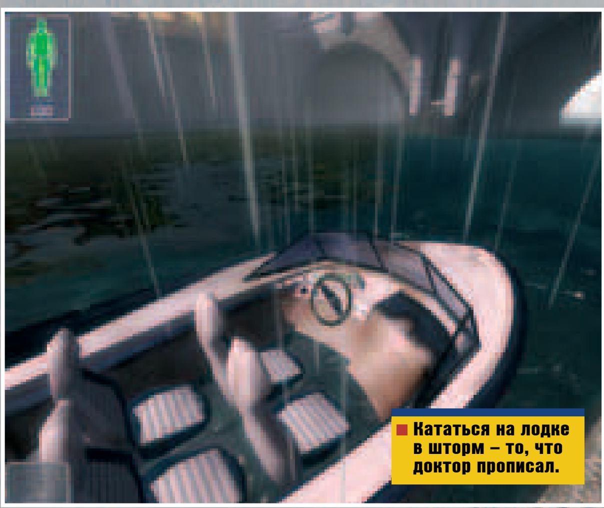


Местные пейзажи роскошны – благо, в игре есть и фотоаппарат.



С этими ребятами нужно держать ухо востро.

хотелось бегать рысцой по шестистам квадратным километрам пространства жаркой южноамериканской страны? При таком нерациональном использовании своих сил наш дорогой герой найдет пропавшую дамочку аккурат ко дню Страшного Суда – не раньше. Использование же друзей человека о четырех колесах (двух гусеницах, двух крыльях, двух винтах – намек понятен?) способно на порядок увеличить эффективность действий. К тому же, сидя в машине, можно сбивать пешеходов, стрелять из бортового оружия, буде такое найдется, и вообще всячески наслаждаться ездой с ветерком. Очевидно, что краснолакированную «Феррари» нам сразу никто не даст. А если попытаемся взять сами – дадут только по голове. Да и неудобно это, на спортивной машине по грязи и ухабам. Поэтому идеальный вариант – «Хаммер», легендарная рабочая лошадка американской, да и не только, военщины. Реализма в отношениях с техникой в Xenus ровно столько, сколько



Кататься на лодке в шторм – то, что доктор прописал.

ТУРИСТУ НА ЗАМЕТКУ:

БАГАЖ

Xenus, хотя и пугает тебя торчащим из-за экрана стволом, но все же хвастается некоторыми RPG-составляющими. Так, например, здесь тоже есть inventory, причем отнюдь не резиновый и бесконечный. В игре введено ограничение как на количество таскаемых с собой предметов, так и на их вес. Правда, с реалистичностью и здесь небольшая беда: лично мы не можем себе представить человека, даже бывалого десантника, который носится по проселочным дорогам с парой-тройкой штурмовых винтовок на спине и еще парой, видимо, в руках. Впрочем, ну его, этот реализм. Xenus доказывает, что про него иногда тоже стоит забыть.





У нас в руках гранатомет. Владелец виллы расстроится.

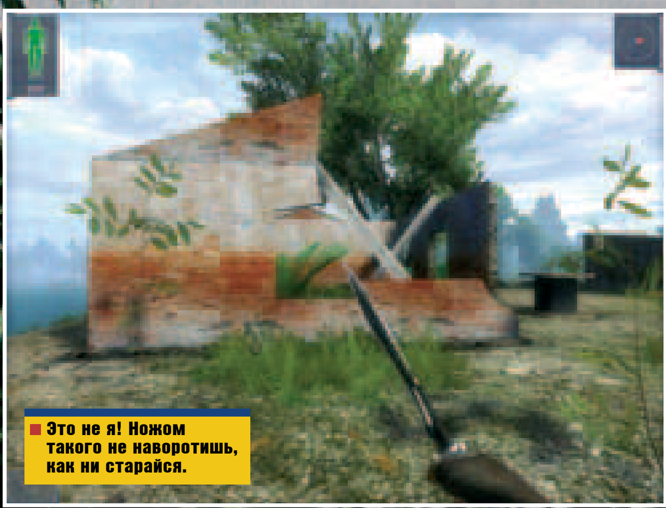
нужно для получения рядового, незамутненного здравым смыслом удовольствия. Никто не заставит тебя както особенно тормозить на поворотах и думать о том, куда едешь. Здесь опять очень уместно сравнение с GTA: машины в Xenus не столько идол и роскошь, сколько обычное средство передвижения по пересеченной местности.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Посмотри направо, посмотри налево, не наступи на змею. Колумбийская природа очень красива и разнообразна. Движок игры с легкостью справляется как с прорисовкой больших зеленых массивов и покореженных остовов автомобилей, много лет гниющих среди деревьев, так и с милыми городками, наводненными шлюхами, бедняками и кокаином.



Нельзя сказать, что графика безупречна, нет. Модельки могли бы быть и подетализированнее, эффектов – побольше, а те, что есть – получше. Но это все пустое, потому что идеальной картинки в современных играх все равно нет. Зато графика в Xenus прекрасно передает атмосферу – ты действительно начинаешь верить в то, что находишься в далекой солнечной Колумбии. Кроме того, следует делать скидку и на масштабы. Да, где-то там, за горизонтом, уже много лет реет ***S.T.A.L.K.E.R.***, в котором будет многополигонно и любовно отрисован каждый угол уже родного нам Чернобыля. Но S.T.A.L.K.E.R. то все еще реет, и что будет в результате – никто не знает. А Xenus – вот он, живой. Кроме того, после беглого взгляда на местные пейзажи все негативные мысли рассеиваются сами собой. Слишком уж красиво. Обрати внимание и на латиноамериканские музыкальные мотивы, пронизывающие игру. Пока не думаешь о них – не замечаешь. Зато, прислушиваясь, обнаруживаешь себя в центре какого-то другого, совершенно неурбанистического мирка, тихого и безобидного. Впрочем, люди с оружием непременно ис-



Это не я! Ножом такого не наворотишь, как ни старайся.



Все-таки иногда забываешь, что перед тобой всего лишь игра.



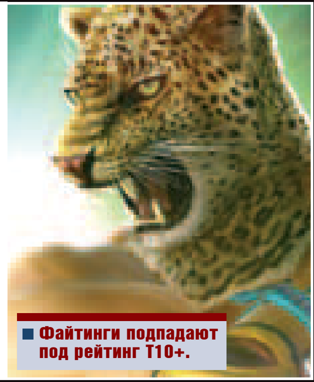
Некоторые местные жители, прямо скажем, страшноваты.

портят эту идиллию. Разговаривают Колумбийцы, как ни странно, на чистом русском. Разработчики говорят – чтобы не возникало проблем с пониманием. Впрочем, в свою речь аборигены вечно вставляют разные диковинные латиноамериканские словечки – для колориту.

ПРИЕЗЖАЙТЕ ЕЩЕ!

Мы надеемся, Колумбия понравится тебе так же, как понравилась нам. А заодно и Xenus. Создатели игры проделали огромную работу и сделали детально проработанный, правильным образом раскрученный и, что самое важное, интересный проект. Свобода выбора, свобода действий, да и вообще полная свобода – Колумбия и Xenus запомнятся нам именно такими.





■ Файтинги подпадают под рейтинг T10+.

Совет по рейтингам развлекательного программного обеспечения **ESRB**, через которое проходит почти каждая игра в США, учредил новый интервал в шкале оценок. Рейтинг E10+ займет место как раз между E (Everyone) и T (Teen). Данный ярлык будут вешать на игры, в которых уровень насилия и ругани чуть выше, чем положено в играх «для всех», но не настолько, чтобы присуждать рейтинг T, предназначенный для геймеров старше 13 лет. Под него подпадают гонки с большим количеством аварий и многие файтинги. Был ли смысл в рейтинге «для десятилетних» – вопрос вне нашего понимания.



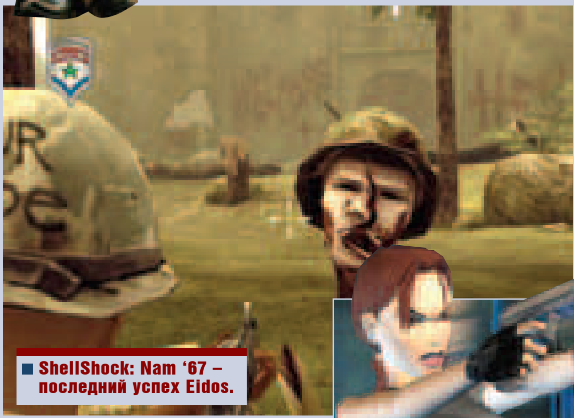
■ Движок Unreal 3 идет в массы.

Как и предполагалось, демонстрация возможностей **Unreal Engine 3** на ежегодной **Конференции разработчиков игр** (Game Developers Conference) стала форменной сенсацией. Движок **Epic Games** на деле превзошел самые смелые ожидания. Не удивительно, что вслед за компанией **Midway** лицензию прикупила **Microsoft Game Studios**. Негласно Unreal Engine 3 провозглашен официальным движком консоли Xbox 2. Первые игры, сделанные на нем, появятся в продаже в самом начале следующего года и потребуют видеокарту не слабее **Nvidia 6600GT.**

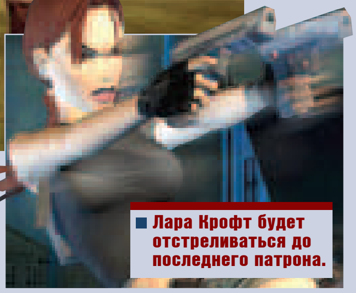
Текст: Иван Гусев



EIDOS ПРОВОЖАЮТ В ПОСЛЕДНИЙ ПУТЬ



■ ShellShock: Nam '67 – последний успех Eidos.



■ Лара Крофт будет отстреливаться до последнего патрона.

Славная многолетняя история британского издательства **Eidos Interactive** подошла к концу. Еще до конца весны компания либо станет банкротом, либо поменяет хозяина. Последний, в свою очередь, получит право как угодно распоряжаться самой компанией и такими брэндами, как ***Tomb Raider*** и ***Hitman***. Главным свидетельством агонии Eidos стал финансовый отчет за второе полугодие 2004 года. За шесть месяцев англичане потеряли свыше 50-ти миллионов долларов. Несмотря на то, что кровавый шутер ***ShellShock: Nam'67*** разошелся почти миллионным тиражом (что позволило запустить в производство сиквел), компания на грани финансового краха. На счету осталось всего 11 миллионов фунтов стерлингов. Этой суммы недостаточно для поддержания жизнедеятельности громоздкого издательства. Выход ***Hitman: Blood Money*** и ***Tomb Raider 7*** отложен до следующего финансового года, который начнется 1 июля.

Выбраться из кризиса самостоятельно компания уже не может. Издательство взяло кредит на 23 миллиона фунтов стерлингов у Королевского Банка Шотландии (RBS). Если займ не будет погашен до конца апреля, RBS имеет полное право банкротить Eidos и продавать все, что под руку попадется: мебель, оргтехнику, права на игры...

Впрочем, покупатель наконец-то нашелся, и он готов приобрести акции Eidos по 53 цента – штучка. Кто этот покупатель – не ясно, но точно не **Руперт Мердок** (Rupert Murdoch). Уже объявлено, что принадлежащий ему медиа-холдинг **News Corp.** не собирается покупать Eidos. В создавшейся ситуации совет директоров британского издательства намерен рекомендовать акционерам одобрить продажу компании. И побыстрее – пока покупатель не раздумал...

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ



■ Спок с корабля Enterprise готовится к новому полету.

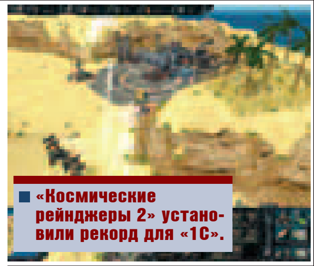


■ Voyager: Elite Force – последняя успешная игра из серии Star Trek.

Компания **Activision** уже много лет владеет правами на разработку и издание игр, основанных на вселенной ***Star Trek***. Однако в последнее время интерес публики к легендарной космоопере снизился настолько, что было закрыто последнее телешоу, посвященное Star Trek. На полнометражных картинах про капитана Кирка сотоварищи поставлен крест. Легко понять возмущение владельца игровой лицензии – неприятно отдать большие деньги за гибнущий франчайз. Именно поэтому в июне 2003 года Activision подала в суд на медиа-конгломерат **Viacom**, обвинив компанию в преступном безразличии к судьбе Star Trek и причинении издательству существенных убытков.

На днях межгалактическая тяжба вокруг франчайза Star Trek завершилась мировым соглашением. Ни один клингон не пострадал. Стороны отказались от взаимных претензий. Подробности соглашения (читай: сколько Viacom заплатила Activision) не разглашаются. Известно только, что компании продолжат вместе нести Star Trek в массы.


Акелла
ОГРАБЛЕНИЕ ВЕКА
STOLEN
В Городе, погрязшем в хаосе и коррупции, даже герои давно перебрались по ту сторону закона. Прелестная Аня Романова - первоклассный вор, оснащенный по последнему слову техники. Луи Палмер - ее верный друг и незаменимый координатор. Вместе они промышляют искусным воровством. Едва не попавшись на последнем задании, Аня жаждет расквитаться с таинственной шпионкой Breeze, подставившей ее, а заодно и с тем смельчаком, что посмел бросить вызов звездному дуэту...
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
Огромные детализированные локации, кишащие чуткой охраной
Совершенное оружие и шпионские гаджеты с несколькими режимами использования
Безупречный AI противника, интеллектуальные системы безопасности
Ставка на ловкость и скрытность: бескомпромиссным секьюрити лучше не попадаться на глаза
Зрелищная анимация и поражающая воображение графика
HIP GAMES
blue 52
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 Akella
© 2005 Hip Interactive. All Rights Reserved. Each of STOLEN, HIP GAMES, HIP and HIP design are trademarks of Hip Interactive Corp
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла



■ «Космические рейнджеры 2» установили рекорд для «1С».

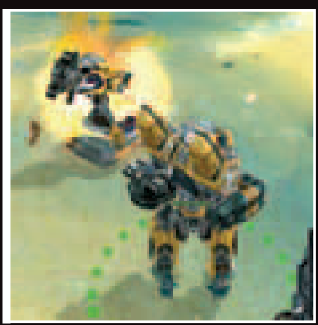
ПРОГРЕСС «1С»

Российская фирма **«1С»** отчиталась о результатах своей работы за 2004 год. Что ж, ей есть чем похвастаться. Прошедший год стал для «1С» наиболее успешным за всю историю фирмы. Рост продаж в денежном выражении составил 46 процентов. «1С» продала около 7,5 млн. копий игр и обучающих программ. Главными бестселлерами стали ***«В тылу врага»***, ***«Периметр»***, ***«Перл-Харбор»*** и «***Космические рейнджеры 2»***. Последняя игра, выпущенная в минувшем декабре, установила новый рекорд по динамике продаж на отечественном рынке.



■ «В тылу врага 2» не за горами.

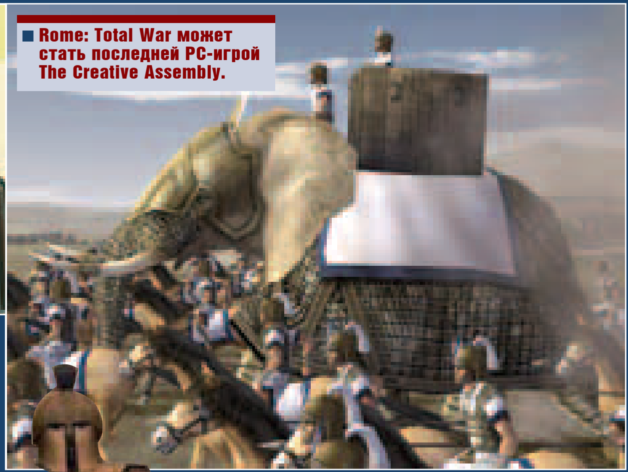
Сбавлять обороты никто не собирается. Фирма «1С» подписала договоры с ведущими западными и российскими компаниями об издании в 2005 году более 150-ти игр. В разработке находятся более 60-ти проектов от 20-ти ведущих российских и украинских студий, включая ***«Дальнобойщики 3»***, ***«В тылу врага 2»***, ***«Вивисектор: Зверь внутри»***, ***«Морской охотник»***, ***«Периметр: Завет Императора»***, ***«Вторая Мировая»*** и ***«Блицкриг 2»***.



ТОТАЛЬНАЯ ПОКУПКА

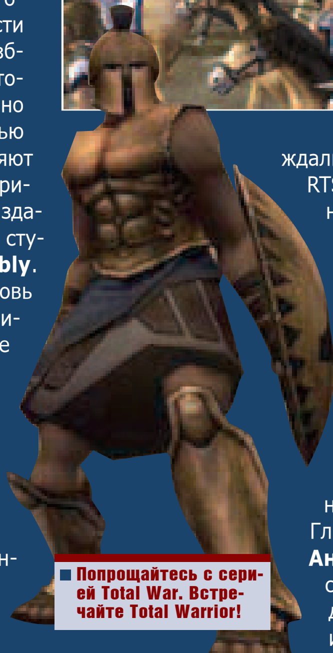


■ Тим Анселл (справа) пожимает руку представителю Sega. Деньги остались за кадром.



■ Rome: Total War может стать последней PC-игрой The Creative Assembly.

Сколько бы разработчики ни говорили о своей ответственности перед игроками и верности избранной платформе и жанру, стоит появиться богатому Буратино и потрясти мешочком с пятью сольдо, былые обещания теряют всякое значение. Недавний пример – покупка японским издательством **Sega** английской студии **The Creative Assembly**. Компания, завоевавшая любовь геймеров стратегической серией ***Total War***, поменяла не только хозяина, но и приоритеты в работе. Новая игра The Creative Assembly не имеет никакого отношения к жанру RTS и будет выпущена только на консолях. ***Spartan: Total Warrior***, релиз которого намечен на сентябрь, это экшен в духе ***The Lord of the Rings: Return of the King***. Плевать на то, что ***Rome: Total War*** единогласно признана лучшей стратегией 2004 года и от студии ждали других, не менее качественных RTS. Плевать на партнерские отношения с **Activision**, издавшей все прошлые игры британской студии. Бизнес есть бизнес.



■ Попрощайтесь с серией Total War. Встречайте Total Warrior!

Приобретение The Creative Assembly – новая победа японского издательства в их крестовом походе на Запад. Sega планирует в ближайшие годы войти в пятерку лидирующих компаний, которые выпускают игры, а значит, без европейского и американского рынков не обойтись.

Глава The Creative Assembly **Тим Анселл** (Tim Ansell), основавший студию в 1997 году, необычайно доволен случившейся сделкой. Да и как иначе? Покупка обошлась Sega в 30 миллионов долларов. Есть от чего хлопать в ладоши.

ДЕНЬ ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ

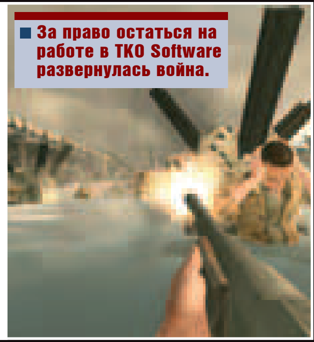


■ Sentinel – очередной пример того, что время Myst-образных игр ушло.

Одна за другой ушли в небытие две компании, специализировавшиеся на выпечке квестов. Первой отжила свое польская студия **Detalion**, известная по играм ***Schizm*** и ***Schizm 2***. Последней разработкой компании стала ***Sentinel: Descendants in Time***, хорошо принятая критикой, но не сумевшая спровоцировать покупательский бум. Detalion пока еще существует как юридическое лицо, но игроделанием больше не занимается.

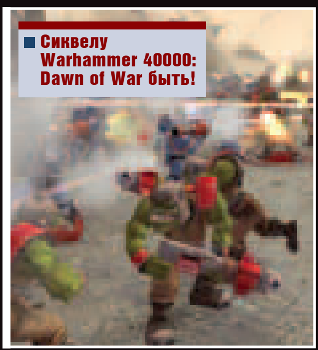
Вслед за польской компанией закрыла двери французская **Galilea**. Студия просуществовала около десяти лет и завоевала популярность среди ценителей жанра серией ***Cameron Files***, куда входят игры ***Loch Ness*** и ***Pharaoh's Curse*** и квестом ***Jack the Ripper***. Третья часть цикла Cameron Files находилась в разработке, но была отменена. Сначала руководство Galilea приняло решение закрыть офис в Гренобле, а недавно та же участь постигла и монреальский отдел. В прощальном письме со-основатель компании **Филипп Год** (Philippe Gaude) поблагодарил геймеров за поддержку и попенял на игровой рынок, где квестам отведена совсем незначительная ниша. На том и разошлись.


Акелла
POSTAL 2
ШТОПОР ЖЖОТ!
РУССКИЙ ADD-ON
RUNNING WITH SCISSORS
Перед вами душещипательная история похождений Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогого и надежного друга – его... половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.
Четыре срывающих крышу дня из жизни Штопора
Новые средства физического внушения для борьбы с подлыми ампутаторами
Неповторимый юмор и сарказм от Безумного Гланца
Тотальный беспредел – фирменная черта серии игр Postal – на фоне тоскливой атмосферы российского захолустья
© 2005 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
Akella



За право остаться на работе в TKO Software развернулась война.

Компания **TKO Software**, известная по шутеру ***Medal Of Honor: Pacific Assault***, сокращает штаты. Более пятидесяти разработчиков лишились работы. В их числе и со-основатель и бывший исполнительный директор студии **Джекоб Хоули** (Jacob Hawley). Он ушел сам, руководствуясь, как сказано в его заявлении, «разными причинами». Тем не менее, все три офиса студии – в Калифорнии, Техасе и ирландском Дублине – продолжают функционировать. Компания работает над игрой по кинолицензии ***Sahara*** и фантастическим экшеном ***Logan's Run***.



Сиквелу Warhammer 40000: Dawn of War быть!

Издательство **Namco** объявило о подписании эксклюзивного договора с английской компанией **Games Workshop Group**, создавшей популярную настольную игру ***Warhammer***. В течение ближайших лет право разрабатывать и издавать игры, действие которых разворачивается во вселенной Warhammer, принадлежит японцам. Это не означает, что компания **THQ**, выпустившее ***Warhammer 40000: Dawn of War***, не сможет сделать сиквел. За 22 года Games Workshop наплодила множество вариаций на тему Warhammer, и Warhammer 40000 – это, как говорится, совсем другая история.

СПЕКТОР ВЗЯЛСЯ ЗА СТАРОЕ



Отныне Спектор работает на себя самого.

Гениальный игродел **Уоррен Спектор** (Warren Spector) недолго числился безработным. Он уволился из **Ion Storm** незадолго до закрытия компании и почти сразу же основал новую девелоперскую контору – **Junction Point Studios**. В ее штате пока всего двенадцать человек, но каких – настоящий «дримтим». Большая часть сотрудников ранее работали со Спектором в Ion Storm, однако почти вся руководящая верхушка – **Ален Уорни** (Allen Varney) и **Арт Мин** (Art Min) – из компании **Looking Glass**. Последняя, если ты запамятовал, вписала свое имя золотыми буквами в историю игровой индустрии серией ***Thief*** и самоликвидировалась пять лет назад из-за финансовых проблем.

Сотрудники Junction Point Studios уже вовсю трудятся над новой игрой в жанре «фэнтези». Спектор отмалчивается на вопросы, касающиеся деталей проекта. Возможно, их следует искать в самом названии студии. ***Junction Point*** – так называлась глобальная многопользовательская ролевая игра, затеянная Looking Glass в середине 90-х. В ходе разработки фэнтезийная RPG превратилась в однопользовательскую фантастическую игру, а затем и вовсе была отменена в 1997 году. Теперь же, спустя почти десять лет, запыленный дизайн-макет найден на чердаке особняка Уоррена Спектора и активно дорабатывается. Впрочем, дождемся официального анонса. А он обязательно последует. Авторитет Спектора таков, что ему стоит только щелкнуть пальцами – и издатели выстроятся в очередь.

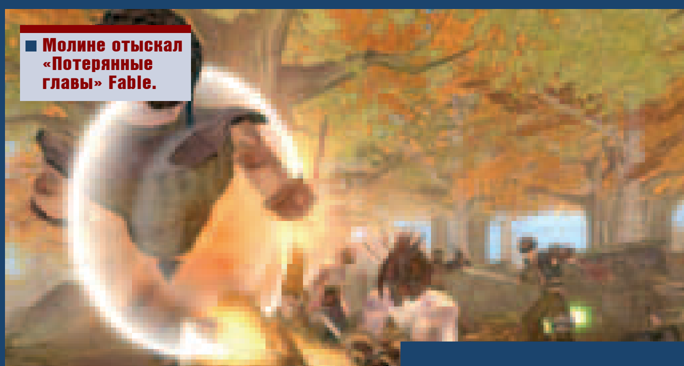


Deus Ex: Invisible War стал последним проектом Спектора в Ion Storm.



Thief свел троих основателей Junction Point Studios.

СКАЗКА НА НОВЫЙ ЛАД



Молине отыскал «Потерянные главы» Fable.



Та же Fable, только лучше.

В том, что ролевая игра ***Fable***, выпущенная в прошлом сентябре как Xbox-эксклюзив, рано или поздно будет выпущена на персоналке, практически никто не сомневался. Ее создатель **Питер Молине** (Peter Molyneux) неровно дышит к PC-платформе. И дело здесь не только в техническом превосходстве. Именно компьютерные игры принесли Молине славу и признание.

Перфекционист Молине не ограничился банальным портом. PC-версия Fable носит подзаголовок ***The Lost Chapters***. Потерянные главы включают и более глубокую сюжетную линию, и дополнительные квесты, а также новое оружие, монстров и заклинания. Наведут порядок и в управлении – геймпад не понадобится.

Fable должна была стать американским ответом ролевой серии ***Final Fantasy***. Однако ребята из **Big Blue Box**, компании, принадлежащей **Lionhead Studios**, сделали просто хорошую игру. Многие владельцы «черных ящичков» почувствовали себя обманутыми и даже назвали Fable «разочарованием года».

Ждем осени. Посмотрим, удастся ли The Lost Chapters превзойти оригинал.

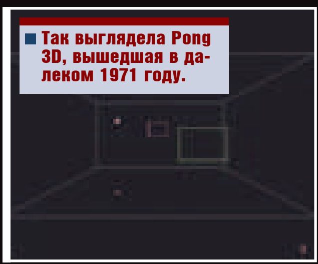


Акелла
ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights II
"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.
13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов
Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим
CONSTANT ENTERTAINMENT
namco
© 2005 "Akella"
DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
Акелла



Основатели Meqon разбираются в самопиаре.

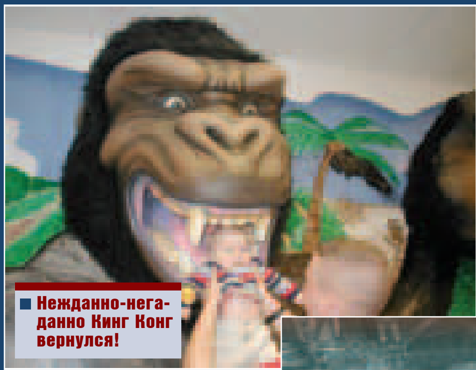
Физический движок ***Duke Nukem Forever*** превзойдет по всем показателям то, что мы видели в ***Half-Life 2*** – перешептываются игроделы. До заключения контракта с **3D Realms**, пожизненных создателей DNF, **Meqon** была неизвестной компанией, финансирующейся одним из шведских университетов. Теперь она в центре всеобщего внимания. Вторая версия движка, выточенная шведами, была продемонстрирована на конференции разработчиков в Сан-Франциско. Зрители пришли в восторг, однако скептики все-таки настаивают на условности оценки «круче Half-Life 2».



Так выглядела Pong 3D, вышедшая в далеком 1971 году.

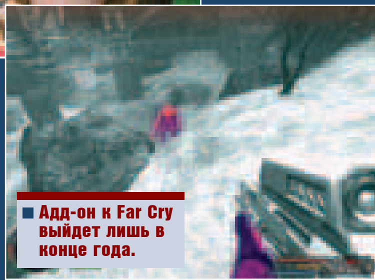
Электронные игры – это больше, чем развлечение. За несколько десятков лет с момента их появления они стали частью культуры и истории. Не удивительно, что Чикагский музей науки и индустрии организовал выставку, посвященную игровой индустрии, ее прошлому и настоящему. Посетители шоу смогут посмотреть и «попробовать» 100 самых разных игр, начиная с доисторического ***Pong*** и заканчивая самыми последними новинками игровой индустрии. Выставка продлится до 5 сентября. Будете в Чикаго, обязательно загляните.

UBISOFT УДИВЛЯЕТ



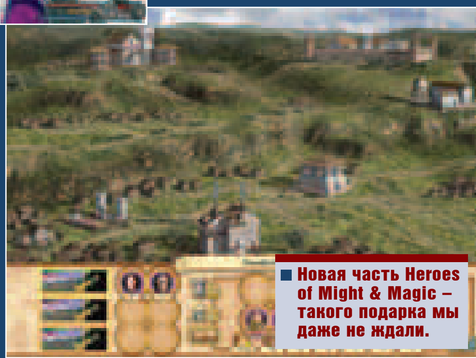
Нежданно-негаданно Кинг Конг вернулся!

Угроза подчинения **Electronic Arts**, завладевшей крупным пакетом акций **Ubisoft**, заставила руководство французского издательства взяться за ум. Компания сумела заручиться поддержкой (в том числе и финансовой) канадского правительства, обещав в течении пяти лет создать тысячу новых рабочих мест и участвовать в образовательных программах. В подтверждение серьезности своих намерений Ubisoft на днях прикупила канадское подразделение компании **Microids**, которое доживает свои последние дни. Пятьдесят сотрудников студии усилят **Ubisoft Montreal**, на чьей совести серии ***Prince of Persia*** и ***Splinter Cell***. Условия сделки с Microids не предусматривают передачи прав ни на одну из ее игр.



Адд-он к Far Cry выйдет лишь в конце года.

Впрочем, Ubisoft не нуждается в чужой интеллектуальной собственности. Ее линейка игр, заявленная на новый фискальный год, вызывает оторопь. С конца марта этого года по апрель следующего французы намерены выпустить в свет 32 игры. Перечислим только блокбастеры для PC: тактические шутеры ***Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown***, ***Tom Clancy's Ghost Recon 3*** и ***Splinter Cell 4***, адд-оны к стратегии ***The Settlers: Heritage of Kings*** и убер-шутеру ***Far Cry***, заключительная часть легендарной квестовой серии ***Myst V: End of Ages***, гоночная аркада ***187 Ride or Die***, сиквел ***Brothers In Arms***, ***Prince of Persia 3*** и ***Silent Hunter 4***, а также «обезьяний» экшен ***Peter Jackson's King Kong*** и две игры с пометкой ***Might & Magic***, включая ***Heroes of Might & Magic 5***.



Новая часть Heroes of Might & Magic – такого подарка мы даже не ждали.

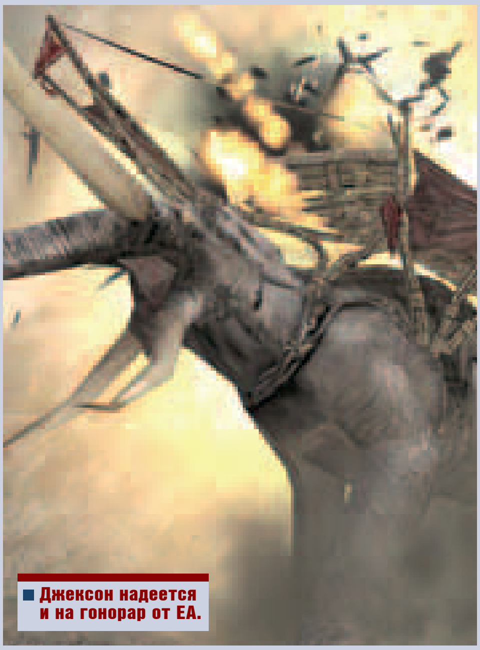
ДЖЕКСОН ХОЧЕТ ДЕНЕГ



Питер Джексон: «Чуваки, вы попали на бабки».

«Оскароносный» режиссер **Питер Джексон** (Peter Jackson) подал в суд на кинокомпанию **New Line Cinema**, обвинив ее в воровстве. Джексон считает, что гонорар за первую часть киносаги The Fellowship of the Ring был выплачен ему не полностью. В списке претензий 18 пунктов. Один из них касается игр, выпущенных издательством **Electronic Arts** по лицензии New Line Cinema. Что особенно интересно, EA никогда не издавало игр по «Братству кольца» (только ***The Two Towers*** и ***Return of the King***). Игра с названием ***The Fellowship of the Ring*** была выпущена **Vivendi Universal Games**, причем, по оригинальному роману Толкиена. Однако Джексон ничего не желает знать и уверяет, что «электроники» использовали его сценарные наработки и текст некой песни, написанной для первой части «Властелина колец». Суд решит, на чьей стороне правда.

Сам видишь, ситуация запутанная. Издательству **Ubisoft**, занятому разработкой игры по новому фильму австралийского режиссера King Kong, надо быть настороже. Джексон, похоже, тот еще склочник.



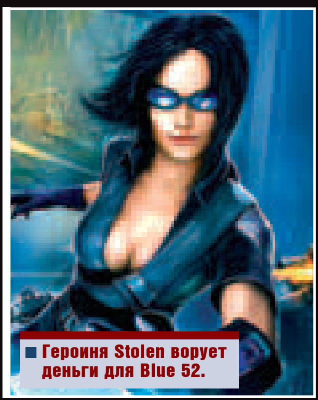
Джексон надеется и на гонорар от EA.

текст: Иван Гусев



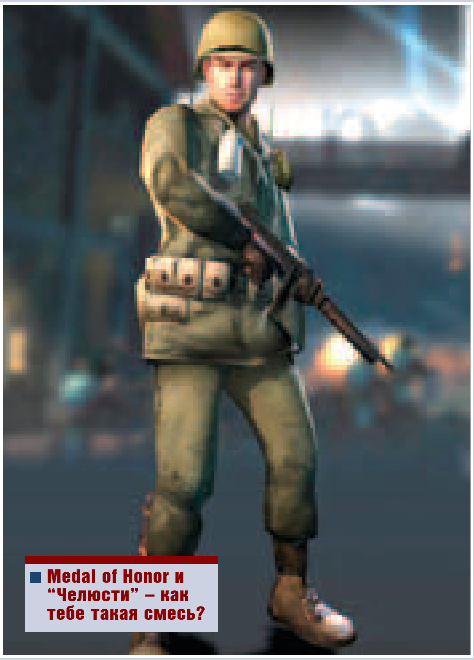
«Симпсоны» – источник прибыли Radical.

Наблюдается тенденция: успешные независимые разработчики по собственной воле или же по принуждению расстаются со своей независимостью. Последний пример – издательство **Vivendi Universal Games** полюбовно купило своего давнего партнера, североамериканскую студию **Radical Entertainment**. На счету «радикалов» несколько сверхприбыльных игр, включая ***The Simpsons: Hit & Run*** (3,5 миллионов экземпляров по миру) и ***The Hulk*** (2 миллиона). Условия сделки не разглашаются, зато достоверно известно: все 200 сотрудников Radical сохранят работу.


Героиня Stolen ворует деньги для Blue 52.

Британская студия **Blue 52** прекратила свое существование, не дожив пары недель до релиза кросс-платформенного stealth-экшена ***Stolen***. У компании не хватило средств оплачивать текущие расходы (проще говоря, содержать несколько девелоперских команд и технологическое подразделение). Судьба ***Deadlight***, хоррор-проекта студии, пока неизвестна. Однако бывшее руководство Blue 52 продолжает искать бизнес-партнеров, надеясь воскреснуть в этом же году под именем **Curve Games Studios**. Если продажи Stolen будут достаточно высоки, так и случится.

РЕЖИССЕРЫ УВЛЕКЛИСЬ ИГРАМИ

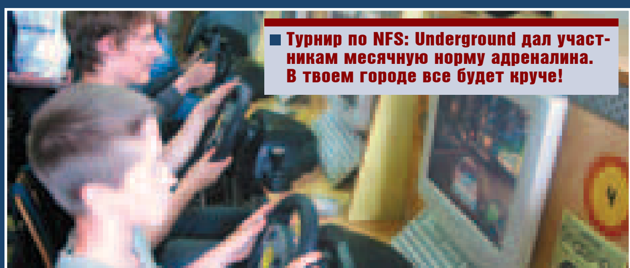

Medal of Honor и “Челюсти” – как тебе такая смесь?

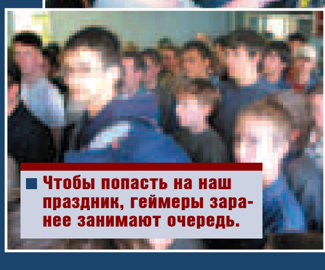

Джон Ву сейчас снимает фильмы по играм Spy Hunter и Rainbow Six.

И игроделам, и киношникам есть чему поучиться друг у друга. В то время, как влет расходятся лицензии на экранизацию успешных игр, разработчики привлекают к своим проектам именитых голливудских режиссеров. Гонконгский самородок **Джон Ву** (John Woo) даже создал собственную студию – **Tiger Hill Entertainment**, которая занята одновременной разработкой пяти (!) игр для **Sega**.
Джордж Ромеро (George Romero) помогает **Hip Interactive** с игрой о зомби и счастлив, как мальчишка:

– Не надо ничего снимать, не надо волноваться об операторах, не надо переживать из-за актеров! Это же здорово!
Джон Синглтон (John Singleton), известный по римейку фильма **«Шафт»**, помогает **Midway Games** с экшеном ***Fear & Respect***.
Джон Мак-Тирнен (John McTiernan), режиссер двух из трех **«Крепких орешков»**, подписался на сотрудничество с **Ubisoft**. Проект пока не анонсирован, так что известно лишь, что это должен быть воровской stealth-экшен, а в качестве места действия избрана Москва.
Брайан Сингер (Bryan Singer), отец «Людей Икс», консультирует игроделов из **Tigon Studios**. Тактический экшен ***Secret Service*** намечена к релизу в 2007 году и рассказывает историю агента секретной службы, защищающего президента.
Не отстает от конкурентов и **Electronic Arts**. Сюжет шутера ***Medal of Honor: European Assault*** будет сочинять **Джон Милиус** (John Milius), режиссер **«Конана-варвара»** и сценарист **«Челюстей»** и **«Апокалипсис сегодня»**. Жаль только, ***European Assault*** пока не планируется издавать на PC.

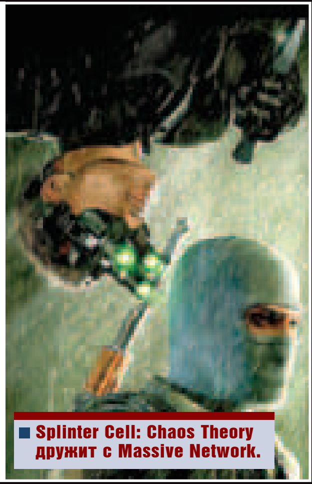
СТАРТОВАЛ ТУРНИР 10 ГОРОДОВ


Турнир по NFS: Underground дал участникам месячную норму адреналина. В твоем городе все будет круче!


Чтобы попасть на наш праздник, геймеры заранее занимают очередь.

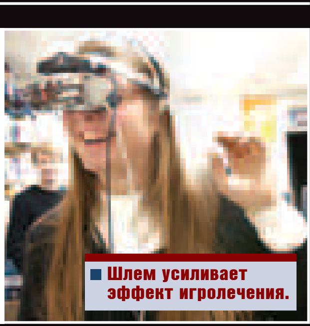
В прошлом году издательство **Gameland** провело День читателя в Москве и Питере. Подстегиваемые многочисленными просьбами устроить праздник в твоем городе, мы вместе с компанией **Gigabyte** в начале апреля объявили о **Турнире 10 городов**. С апреля по сентябрь в Иркутске, Санкт-Петербурге, Перми, Красноярске, Нижнем Новгороде, Екатеринбурге, Новосибирске, Казани и Краснодаре пройдут праздники для всех, кто любит игры и читает журналы **«PC ИГРЫ»**, **«Страна Игр»** и **«Путеводитель»**. На эти встречи приедут главные редакторы, редакторы рубрик, авторы самых интересных статей. В рамках Дня читателя состоится турнир по ***Quake III Arena***. Победитель получит от компании Gigabyte (**http://www.gigabyte.ru**) крутую материнскую плату и видеокарту Gigabyte, а также приглашение в Москву (с оплаченным билетом и проживанием) на финал праздника, который пройдет в октябре 2005 года. Внимание: будет разыгран суперприз.
Девятого апреля Турнир 10 городов стартовал в Иркутске – репортаж читай в следующем номере. А 30 апреля мы ждем тебя на встрече в Питере. Все подробности, а также дату и место проведения Турнира в твоем городе ты найдешь на официальном сайте турнира: **http://www.tur10.ru** . Увидимся!


Акелла
Metal Heart
Восстание репликантов
Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.
· Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
· Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
· Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
· Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
· Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella



Splinter Cell: Chaos Theory дружит с Massive Network.

Технология компании **Massive Inc.**, позволяющая динамично обновлять рекламу в компьютерных играх через интернет, проходит финальную стадию тестирования. Накануне запуска **Massive Network** компания объявила, что число издательств, желающих воспользоваться новой рекламной сетью, достигло десяти. В их числе: **Ubisoft**, **Vivendi Universal Games**, **Funcom**, **Eidos** и **Atari**. Издательства привлекает обещание дополнительных двух баксов прибыли с каждой проданной копии игры и тот факт, что еженедельная аудитория Massive Network составит 4 миллиона геймеров.



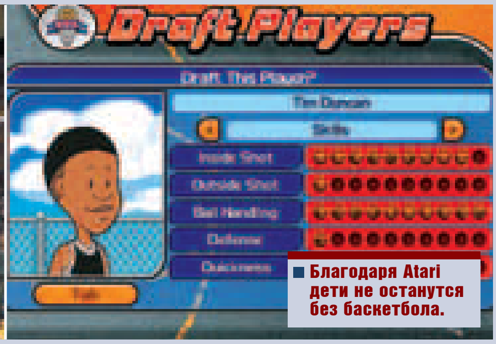
Шлем усиливает эффект игролечения.

Каждую неделю появляется новое научное исследование на тему «Компьютерные игры: дар богов или проделки сатаны?». Вот вам очередная весточка. Австралийские врачи нашли применение играм в детской ожоговой медицине. В одном из госпиталей Аделаиды провели эксперимент: подросткам с серьезными ожогами позволили играть в любимые игры. Для лучшего погружения в «иной мир» использовался шлем виртуальной реальности. И что ты думаешь? Дети попросту забывали о боли! Игры оказались эффективнее болеутоляющих.

... И БАСКЕТБОЛ ДЛЯ ВСЕХ

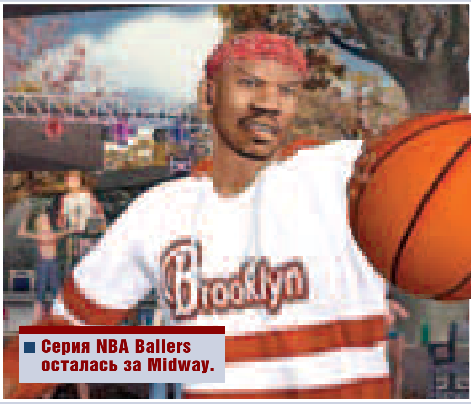


В NBA Live 2005 баскетболисты умеют летать.



Благодаря Atari дети не останутся без баскетбола.

Недавно в головном офисе **Национальной Баскетбольной Ассоциации** (National Basketball Association – NBA) собрались представители пяти крупнейших игровых издательств мира: **Electronic Arts**, **Take-Two Interactive, Midway Games**, **Sony** и **Atari**. «Ну, кто еще хочет комиссарского тела?» – вопрошали «баскетболисты». Это примерно означало: «Кому нужны эксклюзивные права на издание игр с надписью NBA на коробке?» Игроделы, как один, подняли руки вверх. Даже **Ubisoft**, которая раньше не делала баскетбольных игр, но в прошлом году объявила о решении заняться спортивными играми. Она, оказывается, тоже вела переговоры с NBA об эксклюзивном договоре. Так же, как и Electronic Arts, так же, как и Take-Two.



Серия NBA Ballers осталась за Midway.

«А вот шиш вам, а не эксклюзив!» – ответило руководство NBA. И подписало лицензионные соглашения на пять лет сразу со всеми вышеупомянутыми издательствами. Общий объем сделки превысил 400 миллионов долларов. Половину суммы пришлось заплатить Electronic Arts, отхватившей от пирога NBA самый большой кусок, но в целом всем сестрам досталось по серьгам. EA продолжит выпускать серии ***NBA Live*** и ***NBA Street***, Midway – серию ***NBA Ballers***, Take-Two – линейку ***NBA 2K***, Atari – детскую серию ***Backyard Basketball***, а Sony оставили ***NBA Shootout*** для **PlayStation 2** и **PSP**.

«Конкуренция между издателями приведет только к улучшению качества игр, использующих марку NBA», – заявил вице-президент Национальной Баскетбольной Ассоциации **Сэл Ла-Рокка** (Sal LaRocca). Верно подмечено.

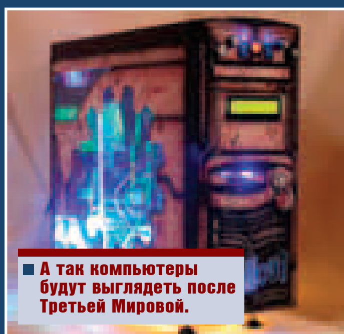
CIFRAВАЯ ЗОЛУШКА

На телеканале **ТВ 3** стартует новое интерактивное шоу **«CIFRAвой @пгрейд»**. Действие закручивается вокруг зрителя, которому не повезло родиться в богатой семье, и вынужденному мириться с плохоньким компьютером. Цифровая лаборатория, состоящая сплошь из профессионалов, все исправит! А именно: заберет «развалюху» на полноценный «CIFRAвой @пгрейд». После препарирования твой компьютер сможет похвастаться новой видеокартой, мощным процессором и прочими достижениями компьютерной индустрии. И это еще не все. Моддинг – вот фишка программы. CIFRAвики сотворят из системного блока настоящее произведение искусства. Изменения сделают с учетом стиля жизни героя программы. Если ты фотограф, то спецы превратят твой компьютер в фотолабораторию, ну а харкорный геймер получит мощнейший игровой комплекс. И самое главное – БЕСПЛАТНО. Географическое месторасположение желающего стать участником шоу не имеет значения. Любовь к играм, музыке или видео, а также наличие умирающего компьютера – это все, что нужно для участия в программе «CIFRAвой @апгррейд». Заявку на участие можно оформить на сайте программы www.cifra-tv.ru.

Кроме истории превращения телезрителей также ждут новостные блоки – "Digital News" (новости с фронта компьютерного мира), «Релиз» (игровые новинки уходящей недели), «Exclusive» (эксклюзивное видео о разрабатываемых играх), а также множество конкурсов с призами. Планируемая дата премьеры – 30 апреля в 19.00 на телеканале ТВ3.



Дворнику преподнесут системный блок в виде мусорного ведра.



А так компьютеры будут выглядеть после Третьей Мировой.


Акелла
Трое из Простоквашино
В поисках клада
По мотивам произведений Э. Успенского
КАРТА
«Трое из Простоквашино: В поисках клада» - первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин ждут не дождутся, пока вы присоединитесь к ним в деревне Простоквашино. Вместе с вами они отправятся на поиски настоящего клада, зарытого в простоквашинских лесах! Разумеется, приключение не обойдется и без вездесущего почтальона Печкина. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обаятельными персонажами мультфильма.
Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму
Знакомые герои, сошедшие прямиком со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мульфильма
Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память
© 2005 "Akella",© Э.Н. Успенский, © 2005 "Electronic Paradise"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella
СОЮЗ
М.Видео

ЕА НЕ ЖЕЛАЕТ ПЛАТИТЬ



Руефф справился бы и со строительством пирамид.

Electronic Arts по-прежнему не желает платить сверхурочные своим работникам. По всему миру на компанию трудится 5800 человек, и меньше половины из них – на территории США. Но даже эту половину «электроники» хотят переселить. Например, во Флориду, где трудовое законодательство мягче, и работодатель освобожден от выплаты сверхурочных, если его подчиненный зарабатывает 50 тысяч долларов в год (а не 100 тысяч, как в Калифорнии).

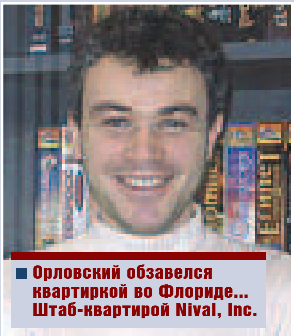


А вот сотрудники китайского отдела EA и не думают жаловаться...

– Работа на EA предусматривает творчество, а не постоянное поглядывание на часы! – обиженно заявляет вице-президент компании **Расти Руефф** (Rusty Rueff), ответственный за трудовые ресурсы. Сотрудники Electronic Arts не согласны с ним. Если вкалываешь по 80 часов в неделю, поневоле начнешь считать минуты до окончания рабочего дня.

Впрочем, части своих сотрудников EA все-таки начнет выплачивать сверхурочные. Их получат те, кто не участвует в коллективном «трудовом» иске против компании.

АМЕРИКАНЦЫ КУПИЛИ NIVAL

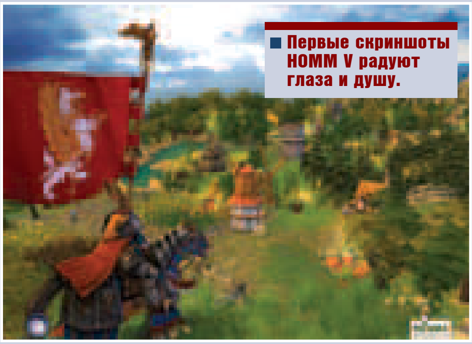


Орловский обзавелся квартиркой во Флориде... Штаб-квартирой Nival, Inc.



HOMM V и тотальная трехмерность – неразрывные понятия.

Революционеры из российской студии **Nival Interactive** взбудоражили общественность двумя информационными «бомбами». Первая пришла из издательства **Ubisoft**. О том, что французы намерены в течение года выпустить сразу две игры из серии ***Might & Magic***, все знали уже



Первые скриншоты HOMM V радуют глаза и душу.

давно, но никто не догадывался, что разработкой ***Heroes of Might & Magic V*** заняты наши земляки из Nival. Теперь это официальный факт. Продолжение легендарной фэнтезийной стратегии должно вобрать в себя лучшие традиции серии. Плюс новая пошаговая система, новые заклинания и школы магии, артефакты и дополнительные возможности – и все это счастье в начале 2006 года.

А спустя буквально несколько дней после **Конференции Разработчиков компьютерных Игр**, где Nival присудили награду «Лучший разработчик КРИ 2005», а Heroes of Might & Magic V – «Лучшая игра КРИ 2005», студию... продали. Покупателем стала дочерняя компания американского технологического холдинга **Ener1 Group**. Сумма сделки не разглашается, но не сложно догадаться: деньги немалые.



Десятки героев и фантастических существ готовы стать под твои знамена.

Руководство холдинга намерено занять 140 художников, дизайнеров и программистов Nival разработкой игр для следующего поколения игровых консолей (речь идет об Xbox 2 и PlayStation 3) и мобильных устройств. Американцы собираются помочь Nival пробиться на желанный для всех игроделов японский рынок. Также Ener1 Group объявила о том, что **Сергей Орловский**, генеральный директор и основатель Nival Interactive, назначен президентом новой компании **Nival, Inc.** со штаб-квартирой в Форте Лаудердейл, штат Флорида. Традиционное для подобных пресс-релизов бла-бла-бла о «достижении стратегических целей в разработке уникального креативного контента для индустрии интерактивных развлечений» удовлетворило только самых нелюбопытных. Всех волновал один вопрос: неужели Nival уходит с рынка PC-игр?



Битвы проходят жестко и динамично.

За комментариями мы обратились к пиар-менеджеру Nival **Дмитрию Колпакову**. Он заверил **«PC Игры»**, что покупка Nival американской компанией практически не отразится на деятельности команды в организационном плане. Никто не собирается принудительно депортировать команду разработчиков в Америку, она останется на ПМЖ в Москве. Планируется расширение компании и открытие новых офисов (как производственных, так и вспомогательных) в различных регионах земного шара. Американский офис будет заниматься вопросами маркетинга и продаж.

И главное: Nival не перестанет делать компьютерные игры. Их будет немного, зато все – высочайшего класса (и HOMM V – отличный тому пример). Ждем анонсов.

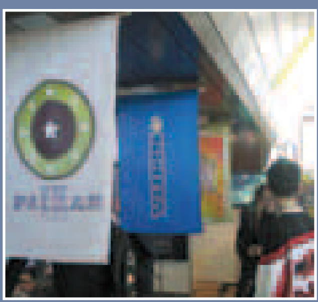


Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
PARKAN II
Бои в космосе, на поверхности планет и внутри космических кораблей
Огромная игровая вселенная, более 500 планетарных систем
Современный, производительный графический движок
Широчайшие возможности для игрока: сражения, торговля, локальная политика...
Оригинальный сюжет, большое количество разнообразных миссий
Выход игры запланирован до конца 2005 года
NIKITA
1С

ПОБЕДИТЕЛИ КРИ AWARDS 2005

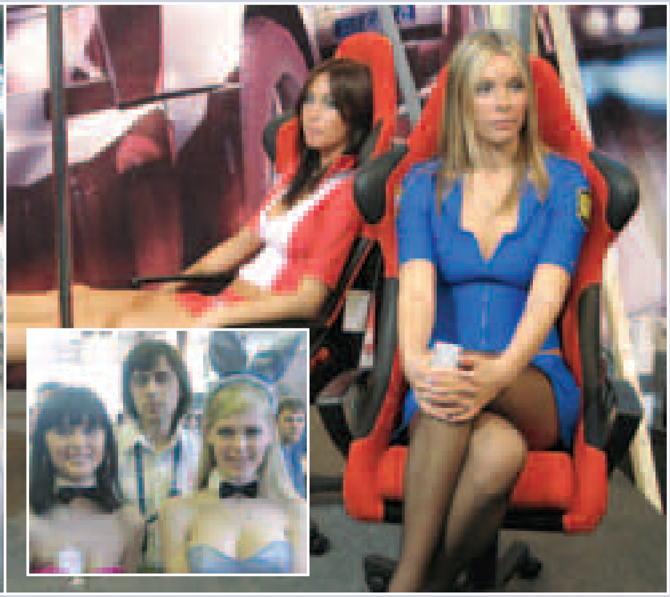


- Лучший дебют – ***«Сталинград»*** (**DTF Games**, **1С**)
- Лучшая игра без издателя – ***«Храбрые Гномы: Ползучие Тени»*** (**GameOver Games**)
- Самый нестандартный проект – ***«Мор. Утопия»*** (**Ice-Pick Lodge**, **«Бука»**)
- Лучшая зарубежная игра – ***Brothers in Arms: Road to Hill 30*** (**Gearbox**, **«Бука»**)
- Лучшая игра для портативных платформ – Мобильная ***«Сфера»*** (**NIKITA**)
- Лучшая игра для игровых консолей – ***American Chopper*** (**Creat Studio**)
- Приз от прессы – **«Новый Диск»**
- Приз от индустрии – ***«Космические рейнджеры 2»*** (**Elemental Games**, **«1С»**)
- Лучшее звуковое оформление – ***«Корсары 3»*** (**«Акелла»**, **«1С»**)
- Лучшая технология – ***«Морской Охотник»*** (**«Акелла»**, **«1С»**)
- Лучшая игровая графика – ***«Морской Охотник»*** (**«Акелла»**, **«1С»**)
- Лучший игровой дизайн – ***«В тылу врага 2»*** (***Best Way***, ***«1С»***)
- Лучшая игра для PC – ***Parkan II*** (**NIKITA**, **«1С»**)
- Лучшая компания-локализатор – **«Акелла»**
- Лучшая компания-издатель – **«1С»**
- Лучшая компания-разработчик – **Nival Interactive**
- Лучшая игра – ***«Герои Меча и Магии V»*** (***Nival Interactive***)



КРИ EXPO 2005





В первых числах апреля в Москве в гостинице «Космос» в третий раз прошла российская конференция разработчиков компьютерных игр КРИ 2005. Как всегда, на мероприятии были представлены все ведущие российские издатели и разработчики интерактивных развлечений для стационарных и мобильных игровых платформ.

В рамках конференции прошла ярмарка проектов, на которой молодые разработчики имели возможность показать окружающим, что не только старожилами едиными богат российский гейм-девелопмент. За символическую плату каждый имел возможность продемонстрировать свой проект потенциальным издателям и деловым партнерам.

Впервые за историю проведения конференции (в первый ее день) была проведена серия тематических форумов, посвященных самым насущным проблемам игростроения, на которых приглашенные гуру делились опытом с аудиторией и коллегами и отвечали на вопросы.

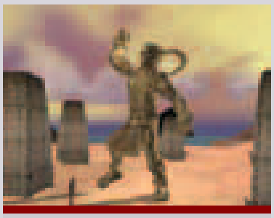
Как всегда, конференцию озарили своим божественным светом игростроители с мировым именем. В этот раз это были **Ричард "Levelord" Грей** – заслуженный Портос всемирного гейм-девелопмента – и **Джошуа Сойер**, экс-сотрудник **Black Isle Studios**, ныне работающий в **Midway Home Entertainment**. В то время как господин Сойер рассказывал аудитории о своем богатом опыте, полученном при создании так и не вышедших ***Fallout 3*** и ***Baldur's Gate 3***, Левелорд, как товарищ, приглашенный на выставку именно нашим издательским домом, как почтенный гость, в основном веселился у нашего стенда и всячески развлекал публику.

Честной народ мог ознакомиться с кучей интересных проектов на стендах разработчиков, поиграть в более-менее рабочие версии ожидаемых хитов. Финалом конференции, как обычно, стало награждение победителей КРИ Awards.

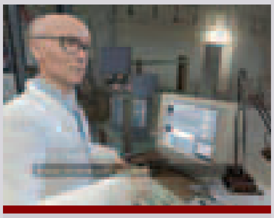
В следующем номере тебя ждет более подробный отчет о самых интересных проектах, представленных на КРИ Expo 2005. Мы же за сим откланиваемся, и даже не будет ничего желать организаторам КРИ – у них и так все есть, и за будущее конференции мы можем быть абсолютно спокойными.



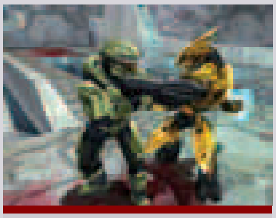




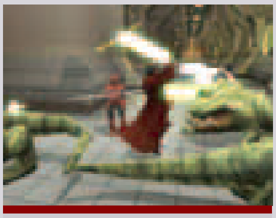
EverQuest Dragons of Norrath



Half-Life 2



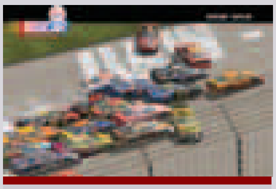
Halo



Knights of the Old Republic 2



MVP Baseball 2005



NASCAR SimRacing3

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ февраль-март 2005 года

13 – 19 февраля

Название игры	Издатель
01. Star Wars: Knights of the Old Republic 2	**LucasArts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
04. The Sims 2	**Electronic Arts**
05. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
06. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
07. EverQuest: Dragons of Norrath	**Sony Online Entertainment**
08. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**
09. Zoo Tycoon 2	**Microsoft**
10. Galaxy of Games	**eGames**

20 – 26 февраля

Название игры	Издатель
01. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. Star Wars: Knights of the Old Republic 2	**LucasArts**
05. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
06. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**
07. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
08. Zoo Tycoon 2	**Microsoft**
09. NASCAR SimRacing	**Electronic Arts**
10. Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**

27 февраля – 5 марта

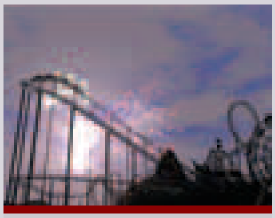
Название игры	Издатель
01. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
05. Star Wars: Republic Commando	**LucasArts**
06. Star Wars: Knights of the Old Republic 2	**LucasArts**
07. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
08. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
09. Galaxy of Games	**eGames**
10. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**

6 – 12 марта

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: University	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. Aquazone Desktop Garden 1.0	**Allume Systems**
05. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
06. Star Wars: Republic Commando	**LucasArts**
07. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
08. Star Wars: Knights of the Old Republic 2	**LucasArts**
09. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
10. MVP Baseball 2005	**Electronic Arts**



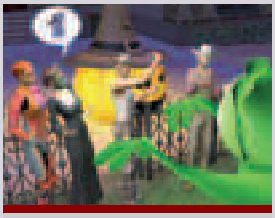
Republic Commando2



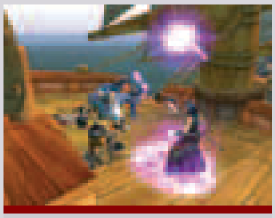
RollerCoaster Tycoon 3



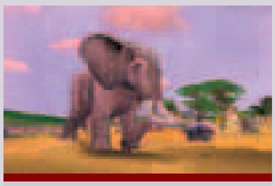
The Sims 2 University



The Sims 2



World of Warcraft



Zoo Tycoon 2

Давеча глава **Electronic Arts Ларри Пробст** (Larry Probst) плакался в жилетку совету директоров. «Что же, – восклицал, – за времена настали! В первый раз за долгие годы доходы ЕА падают. Конкуренты совсем обнаглели. Когда вышел ***Doom 3***, я молчал. Когда лесник ***Half-Life 2*** прогнал наш ***The Sims 2*** с вершины чартов, я молчал. Но теперь моя супруга ночи напролет играет в ***World of Warcraft***, и я в бешенстве! Люди сошли с ума. Они покупают игры наших конкурентов!».

По результатам совещания, весь руководящий состав издательства лишили премии по результатам года. Что означает: работали плохо, дармоеды, тунеядцы, где вас только таких находят!

Нам же, простым геймерам, от воплей Пробста ни тепло, ни холодно. То, что конкуренты Electronic Arts взялись за ум и поперли крупнейшее издательство мира с вершины чарта, не может не радовать. Дух соперничества всегда идет на пользу творчеству, и чем суровей борьба, тем больше хороших игр нас ожидает.

Начало весны Америка провела вместе с джедаями. Накануне премьеры «Мести ситхов», третьего эпизода легендарной киносаги, **LucasArts** выдала на гора две неплохие игры: ***Star Wars: Knights of the Old Republic 2*** и ***Star Wars: Republic Commando***. Поскольку спрос высок, в будущем стоит ждать сиквелов обеих игр.

Неплохо продавались и бюджетные ***Aquazone Desktop Garden 1.0*** и ***Galaxy of Games***, сборники незамысловатых компьютерных забав, за которыми приятно провести полчасика. Стоят они 10-15 долларов, а потому охотно покупаются в супермаркетах вместе с колбасой и булкой.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Май - июль 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
187 Ride or Die	RPG	Июль 2005
25 To Life	Shooter	01 июня 2005
Advent Rising	Action	03 мая 2005
Area 51	Shooter	Май 2005
Asheron's Call 2: Legions	MMORPG	02 мая 2005
Auto Assault	Action	Лето 2005
Battle of Europe	Simulation	Лето 2005
Battlefield 2	Shooter	27 июня 2005
Battlestations: Midway	Strategy	II квартал 2005
Bet on Soldier	Action	Лето 2005
Billy Blade and the Temple of Time	Arcade	Лето 2005
Black & White 2	Strategy	15 июня 2005
BloodRayne 2	Action	II квартал 2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	01 июня 2005
Chaos League: Sudden Death	Strategy	Июнь 2005
Chicken Little	Action	Лето 2005
Codename: Panzers, Phase Two	Strategy	Июнь 2005
Coffee Tycoon	Simulation	II квартал 2005
Cold Fear	Action	15 мая 2005
Cold War: Behind the Iron Curtain	Action	15 июня 2005
Commandos Strike Force	Shooter	Лето 2005
Crashday	Racing	II квартал 2005
Day of Defeat: Source	Shooter	Июнь 2005
Deep Angel	Action	II квартал 2005
Deep Sea Tycoon 2	Simulation	27 июня 2005
Dragonshard	Strategy	14 июня 2005
Dungeon Siege II	RPG	Лето 2005
Earth 2160	Strategy	II квартал 2005
Empire Earth II	Strategy	Май 2005
Facade	Adventure	II квартал 2005
Fahrenheit	Action	15 июня 2005
F.E.A.R.	Shooter	Лето 2005
Gods: Land of Infinity	RPG	II квартал 2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	07 июня 2005
GTR FIA Racing	Racing	03 мая 2005
Guild Wars	MMORPG	28 апреля 2005
Gun Metal	Shooter	24 мая 2005
Heart of Empire: Rome	Simulation	01 мая 2005
Imperial Glory	Strategy	Май 2005

Название	Жанр	Дата выхода
Juiced	Racing	Май 2005
Madagascar	Action	24 мая 2005
MotoGP 3	Racing	Май 2005
Narc	Action	01 июня 2005
NHL: Eastside Hockey Manager 2005	Sports	Лето 2005
Officers: Gott Mit Uns	Strategy	II квартал 2005
Operation Flashpoint 2	Shooter	03 июля 2005
Pariah	Shooter	03 мая 2005
Red Ace Squadron 2	Flight	II квартал 2005
Risk Your Life: Path of the Emperor	RPG	05 мая 2005
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Simulation	Июнь 2005
Rugby 2005	Sports	Лето 2005
Serious Sam 2	Shooter	01 июня 2005
Singles 2: Triple Trouble	Simulation	Май 2005
Starship Troopers	Shooter	01 июля 2005
Star Wars Galaxies: Rage of the Wookiees	MMORPG	05 мая 2005
Stronghold 2	Strategy	II квартал 2005
Sudeki	RPG	25 мая 2005
The Bard's Tale	Action/RPG	02 мая 2005
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Action	Лето 2005
The Realms of Stelanthir	RPG	Июнь 2005
The Roots	Action/RPG	II квартал 2005
The Movies	Simulation	15 июня 2005
The Settlers: Heritage of Kings Expansion Pack	Strategy	Лето 2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Shooter	15 июня 2005
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Shooter	03 мая 2005
Total Extreme Wrestling 2005	Sports	Лето 2005
TrackMania Sunrise	Racing	Июнь 2005
UFO: Aftershock	Strategy	Лето 2005
Universal Combat: A World Apart	Action	30 мая 2005
War World: Tactical Combat	Action	01 июня 2005
Worms 4: Mayhem	Strategy	Лето 2005
Yu-Gi-Oh! Online	MMORPG	30 июня 2005

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

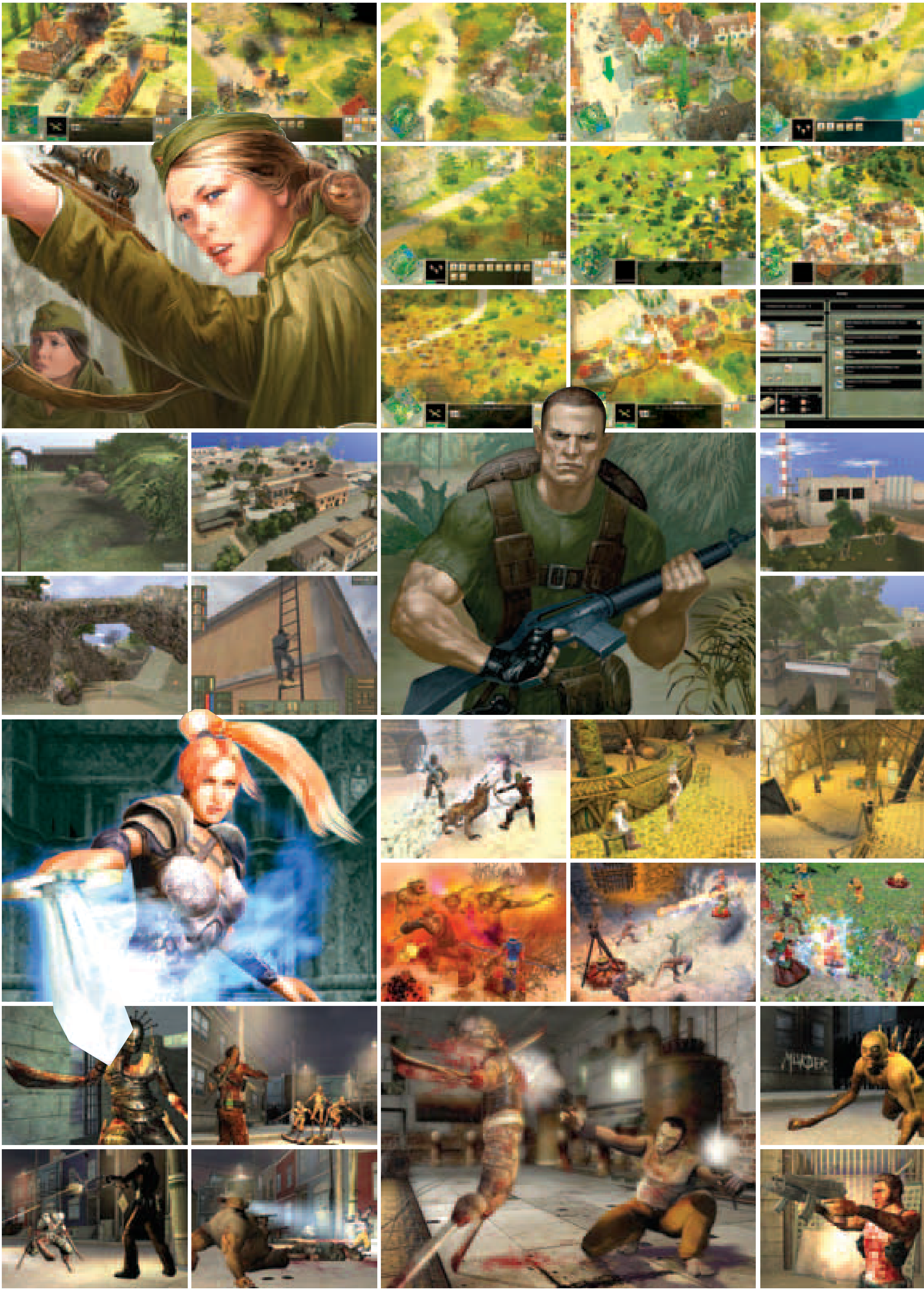
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Act of War	Game Factory Interactive	Strategy	II квартал 2005
Aurora Watching: Gorky Zero (Горький Зеро: в лучах Авроры)	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Battlefield 2	Софт-Клаб	Shooter	Июль 2005
Bet on Soldier	Бука	Action	II квартал 2005
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Май 2005
BloodRayne	Новый Диск	Action	Май 2005
Boyz Dont Cry (Пацаны не плачут)	Руссобит-М/GFI	Adventure	II квартал 2005
Brothers In Arms Road To Hill 30	Бука	Shooter	II квартал 2005
Catan (Колонизаторы)	Руссобит-М	Strategy	II квартал 2005
Championship Manager 5	Новый Диск	Simulation	II квартал 2005
CT SPECIAL FORCES (СПЕЦНАЗ: Огонь на поражение)	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	Софт-Клаб	Shooter	2005
Dead to Rights 2	Akella	Action	II квартал 2005
Dungeon Lords	1С	Action/RPG	II квартал 2005
Empire Earth 2	Софт Клаб	Strategy	II квартал 2005
ER (Скорая помощь: в борьбе за жизнь)	Руссобит-М/GFI	Simulation	II квартал 2005
F.E.A.R.	Софт-Клаб	Shooter	Июнь 2005
Football Manager 2005 (Футбольный Менеджер 2005)	Руссобит-М/GFI	Simulation	II квартал 2005
Ice Hockey Manager 2005 (Хоккейный Менеджер 2005)	Руссобит-М/GFI	Simulation	II квартал 2005
Inquisitor	Akella	Action/RPG	II квартал 2005
Imperial Glory	Новый Диск	Strategy	28 апреля 2005
KnightShift 2: Curse of Souls	Akella	RPG	II квартал 2005
Leisure Suit Larry: Кончить с отличием	Софт Клаб	Adventure	Апрель 2005
Law & Order: Justed is Served (Закон и порядок 3)	Руссобит-М/GFI	Adventure	II квартал 2005
Pariah (Изгой)	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Playboy: The Mansion	Бука	Simulation	Апрель 2005
Project: Snowblind	Новый Диск	Shooter	II квартал 2005
Sacred Underworld	Akella	RPG	II квартал 2005
Sea Life Park Empire	Akella	Simulation	Июль 2005
Sentinel: Descendants in Time (Страж Времени)	Руссобит-М/GFI	Adventure	II квартал 2005
SpellForce: Shadow of the Phoenix	Руссобит-М/GFI	Strategy/RPG	II квартал 2005
Stolen	Akella	Action	II квартал 2005
SWAT 4	Софт-Клаб	Shooter	Апрель 2005
The Fall: Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)	Руссобит-М	RPG	II квартал 2005
The Settlers: Наследие королей	Новый Диск	Strategy	II квартал 2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Руссобит-М/GFI	Action	Май 2005
Tortuga 2: Pirates Revenge	Akella	Strategy	II квартал 2005
TrackMania Sunrise	Бука	Racing	II квартал 2005

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

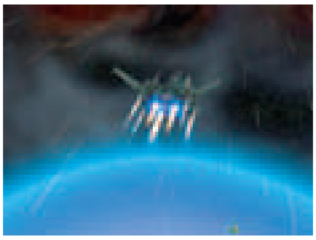
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Boiling Point: Road to Hell (Xenus Точка кипения)	Deep Shadows	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
East Front (Восточный Фронт)	Burut Creative Team	Руссобит-М/GFI	Shooter	II квартал 2005
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	II квартал 2005
Lada Racing Club	Geleos	Не объявлен	Racing	III квартал 2005
Metalheart: Replicants Rampage	NumLock Software	Akella	RPG	II квартал 2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Parkan 2	Никита	1С	Strategy	2005
Postal 2: Штопор Жжот	Пепелац Продакшенз	Akella	Action	II квартал 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1С	Simulation	2005
Sparta (Спарта)	Burut Creative Team	Руссобит-М	Strategy	2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	III квартал 2005
Блицкриг II	Nival Interactive	1С	Strategy	III квартал 2005
Братки	VZlab	GFI	Strategy	II квартал 2005
Велиан	Madia Entertainment	Бука	Shooter	II квартал 2005
Волкодав: Кровное братство	Primal Software	Akella	Action/RPG	2005
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2005
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1С	Adventure/RPG	II квартал 2005
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	II квартал 2005
Капитан Блад	Akella	Akella	Action	2005
Периметр: Завет императора	KD LAB	1С	Strategy	II квартал 2005
Пограничье	Сатурн Плюс	1С	RPG	2005
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	III квартал 2005
Транспортная империя	LifeTime Studios	Бука	Strategy	II квартал 2005

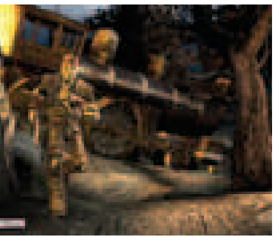


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU
Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>
Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>
Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>
Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>
APEIRON





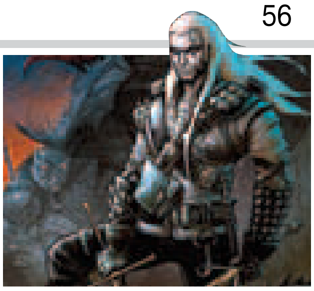
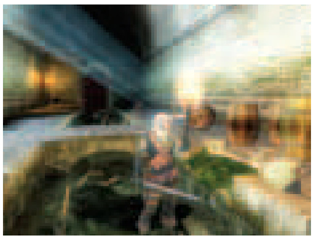
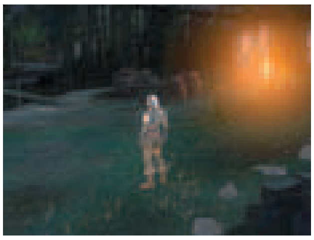



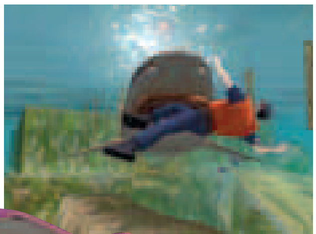


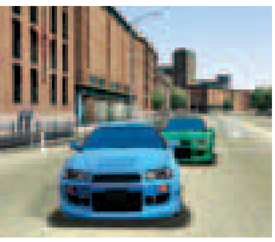
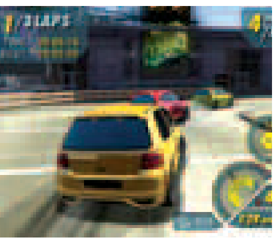


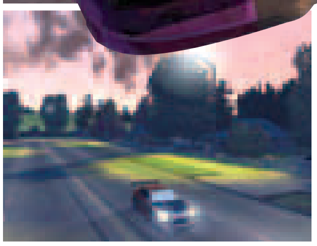
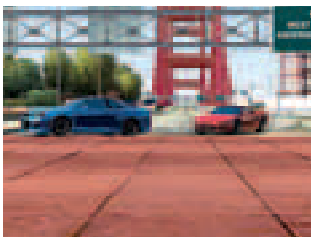
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



В МАГАЗИНЫ!

К сожалению, в этот раз раздел анонсов вышел у нас каким-то невнятным. И дело даже не в том, что в разработке мало хороших игр – их предостаточно. Просто уж слишком много хорошего появилось в последнее время в магазинах, и мы не можем лишать тебя удовольствия узнать о последних новинках, особенно учитывая что из этих новинок большинство – просто отличные игры. Но это и к лучшему. На следующих 35 полосах ты найдешь в основном именно такие игры, с которыми твоя дорогая редакция готова носиться весь оставшийся год, аки с писаной торбой.

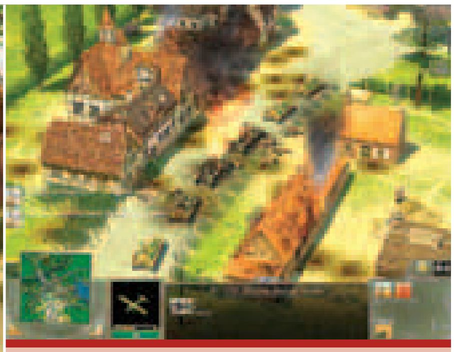
«Бригада Е5» – новое божество, на которое только и остается молиться седовласым уже ныне поклонникам серии ***Jagged Alliance***, уже давно почившей в бозе и никаких признаков жизни не подающей. Игра явно указывает на свое сходство с небожителем: как своей английской версией названия, так и общим настроем. Любители тактически продуманного насилия на территориях жарких южноамериканских стран – не пропустите.

«Блицкриг 2», как ты, наверное, догадался – продолжение самой любимой, как народонаселением, так и разработчиками, игры про вторую Мировую. На этот раз все в полном 3D и с абсолютно свободной камерой. А все остальное было ясно уже давно – еще одно, в который раз «еще круче», тактическое развлечение.

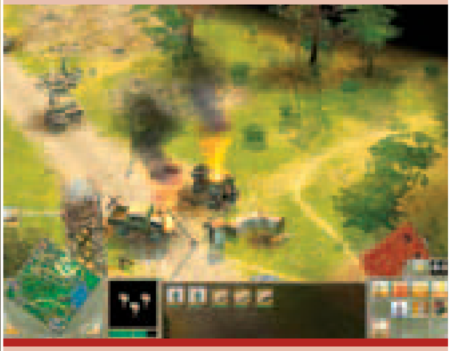
Dungeon Siege II – игра которую делают по принципу «тех же щей, да погуще влей», который в тысяча сто пятьдесят первый раз применили к клонированию ***Diablo***. Первая часть игры была довольно милой и пришлась по душе армии геймеров; скорее всего такая же участь ждет и вторую.



Текст: Николай Макаров



■ Разгром танковых колонн французов – цель миссии.



■ Контратака бронеавтомобилей не спасла блокпост.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
CDV Software Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16-и
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nival.com/blitzkrieg2_ru
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005 года

БЛИЦКРИГ 2

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ

Разработка долгожданного сиквела к *«Блицкригу»* вступила в фазу открытого бета-теста. Совсем уже скоро доморощенным клонам, авторы которых решили выехать на концептуальных наработках «Нивала», придется стыдливо снимать с головы бумажные короны. Да здравствует король!

«Блицкриг 2» – тот редкий случай, когда мы можем себе позволить пафос в высказываниях. Не пытайся считать, сколько официальных и неофициальных дополнений вышло к первой части. Не берись даже и думать, сколько карт и мини-кампаний сотворили одухотворенные фанаты, реализуя собственные идеи. Наконец, достаточно вспомнить ***«Сталинград»*** и ***«Карибский кризис»***, полностью сделанные на движке «Блицкрига».

ХРОНИКА ПАДАЮЩЕЙ КАМЕРЫ

Глядя на вылизанную бета-версию, я постоянно ловил себя на мысли, что не стоило в прошлом году смотреть на раннюю версию игры, тогда еще закрытой от массы любопытных. Качественно картинка шагнула на новую ступень, заиграла свежими красками и без лишней задумчивости машины передает все красоты в самых высоких разрешениях.

Главное, в чем состоит отличие сиквела – графический движок. Он абсолютно новый. Но авторы старались не уходить далеко от дизайна «Блицкрига», так что новая графика пестрит визуальными цитатами из оригинала. Свободная камера позволяет использовать трехмерность движка на все сто. Необходим ли панорамный обзор поля боя, как в ***«Казаках 2»***, или детальная картинка с точностью до одного танка, как у ***«В тылу врага»***, – виртуальный оператор к твоим услугам.

Так ли нужны все эти навороты, однозначно сказать трудно. Сейчас «Блицкриг 2» – действительно красивая игра. Франция, скажем, бесподобна. Такие пейзажи в RTS еще поискать надо, а выходит их немало. Однако главный вопрос, который меня интересовал – насколько это вообще пригодно для местной тактики. Впечатления пока следующие...

Война должна греметь железом и полыхать огнем, и в «Блицкриге 2» того и другого будет в избытке

ПОЛЕВОЙ ВОПРОС

Заказы на музыку у нас размещаются в основном иностранцами, а там «Блицкриг» показался общественности излишне сложными. А вот жвачку под названием ***Desert Rats vs. Afrika***



Надеюсь, замок был застрахован...



Фашисты в городе.

Korps и *Codename: Panzers* народ принял на ура. Максимум спецэффектов, минимум – деятельности мозга. Шум голосов и радостные вопли стихают, если стукнуть кулаком по столу, и спросить с серьезным видом: «А кто-нибудь тут с Барвенковского выступа на высшем уровне сложности наступал, а?»
Крыть поколению корейских мобильных телефонов такой аргумент, скорее всего, будет нечем. Это я к чему. «Блицкриг 2», конечно, не намного проще, но как-то веселее, что ли. Уж сколько доставалось гуляющей в развалку пехоте, а разработчики и в ус не дуют – так, похоже, и оставят. Нет, разумеется, пехота в игре шпарит как положено из стрелкового оружия и орудует гранатами. Набравшись опыта, солдаты обучаются хитростям, которые очень помогают в боях, где каждый боец на счету. Но почему они так ходят – не понятно. Нашел, скажешь, к чему придраться... Ну хорошо: живучесть пехоты насколько просили повысить? И теперь даже в окопах идет настоящий сенокос. Возможности инфантерии в противотанковой обороне остались прежними. Если ходовую часть повредили гранатами – уже хорошо. Но и это новоиспеченной царице полей удается почему-то с большим трудом.
К танкам каких-то особенных претензий у меня нет. Разве что присутствуют некоторые неточности в плане исторической достоверности, но для «Блицкрига» в этом вопросе всегда делались значительные скидки. Кстати, покореженные остовы подбитой техники теперь не исчезают, но рассыпаются, уступая дорогу более удачливым коллегам. Изящное решение старой проблемы.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Движение «Блицкрига» в сторону чистой RTS в чем-то даже оправдано. Происходящее на экране стало гораздо более динамичным зрелищем, что тоже по-своему хорошо. По масштабности сражения в сиквеле затмевают знаменитые мясорубки первой части.
Война должна греметь железом и полыхать огнем, и во второй части того и другого будет просто в избытке. Спецэффекты как будто призваны воспроизвести картину происходящего в аду. В топку яростного сражения можно будет бросать все новые и новые подкрепления, время появления которых теперь можно будет регулировать абсолютно самостоятельно. Это и авиация, и бронетехника, и пехота, и артиллерия.
Чтобы заслужить у командования столько подарков, придется попотеть перед главной сце-

ДРУГ РАЗВЕДЧИКА



Ночные миссии – не только визуальный пир для эстетов, но и выгодное тактическое преимущество. Под покровом ночи отдельным диверсионным группам легче просочиться через линию фронта, чтобы навредить противнику. Воевать же под покровом тьмы значительно сложнее. Несмотря на использование прожекторов, танковые экипажи с большим трудом видят чуть дальше дульного тормоза.

УМ – НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО

AI-генерал – собственное изобретение компании **«Нивал»**. В отличие от других игр, где для организации действий противостоящего игроку искусственного интеллекта используются скрипты, в ***«Блицкриге 2»*** будет орудовать настоящий электронный мозг, способный анализировать ситуацию на поле боя и принимать решения в зависимости от вариантов ее развития. Так, противник может организованно отходить, если AI решит, что сопротивление на данном рубеже бессмысленно.





Тяжело воевать, наверное, когда вокруг такая красота.



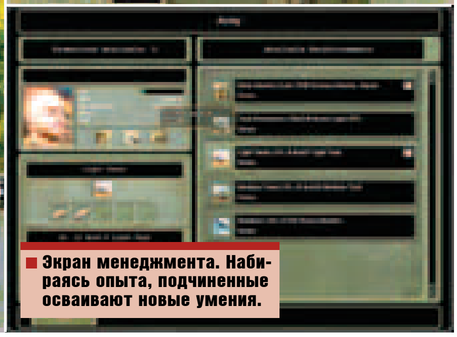
Устаревшая французская техника не в состоянии остановить немцев.



Масштабность сражений – визитная карточка «Блицкриг 2». Это – далеко не самое большое.



Дружественные войска штурмуют город. Самое время нанести удар.



Экран менеджмента. Набираясь опыта, подчиненные осваивают новые умения.

нарной миссией, выполняя задания попроще. Кстати, теперь это не просто набор случайно сгенерированных кое-как карт с бонусными юнитами, а полноценные миссии. Задачи, которые в них приходится решать, не претендуют на глобальность замысла, но иногда заставляют попотеть. Есть все основания предполагать, что к релизу количество чисто боевых миссий сравнится с разнообразными специфическими приказами, когда действовать приходится малыми силами. Но только не в основных сценарных миссиях. Там уж война разгорается в прямом смысле этого слова.

ФРОНТОВЫЕ БУДНИ

Новая система бонусных миссий и подкреплений – стержень, вокруг которого собраны все нововведения. Костяк армии по-прежнему набирается опыта в боях и следует за своим командиром из миссии в миссию. Но воевать, с чем командование послало, непросто. Чтобы на фронте было веселее, придется попотеть. Линию фронта в «Блицкриге 2» сделали подвижной. Деформируется она при этом только в одну сторону – в направлении твоих ударов. Ничего революционного, разве что выглядит хорошо. На оперативной карте нет нужды торопиться с принятием решений. Сразу бросаться в бой, или подкопить сил – решать тебе.

Распоряжаться резервом просто. Из всего списка подкреплений раз в минуту можно

ВОКРУГ СВЕТА

Количество кампаний во второй части игры вырастет до четырех. США и Англия обзаведутся собственными независимыми сюжетными линиями. Если для Великобритании никаких сюрпризов не предвидится, то американцам придется повоевать с японцами на Тихом океане. Филиппины, Иводзима и Гуадалканал, покрытые непролазными джунглями – то, что нужно. В остальном – привычный набор: кампании за вермахт и РККА. В ассортименте битвы за Москву, Севастополь и Сталинград.





Перед атакой.



Бомбы легли точно по центру оборонительных рубежей.


FOXCONN®
Advancing Through Innovation
Наследие тысячелетий
в технологиях будущего.
www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru
MOTHERBOARDS
Foxconn 925XE7AA
• Чипсет Intel 925XE;
• FSB 1066; Dual DDRII 667;
• 8 x SATA /150 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD);
• 1 x ATA 100, 2 x ATA 133 (RAID);
• Dual Broadcom GbE LAN (PCIe+PCI);
• 1 x IEEE 1394b, 2 x IEEE 1394a;
• 1 x PCIe X16, 3 x PCIe X1, 3 x PCI
Foxconn 915PL7AE
• Чипсет Intel 915PL;
• LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
• FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs
• 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
• Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
• до 8 портов USB 2.0;
• 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
• Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2x мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.
WinFast NF4UK8AA
• Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
• Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU,
• FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
• до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
• 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
• 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
• Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
• до 8 портов USB 2.0;
CASES 'n' COOLERS
TH-202 `Diabolic`
TLAplus-570A
TLM-454
TPS-538
TH-230
CMAK81CN
CMI-30
Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, ISO • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel
Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН ООО - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ НСК - (3832) 125-142; Омск: ТНТ ООО - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязянь: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Стек - (3822) 554-554; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон: - (3022) 32-55-00.
Dina Victoria
www.dvcomp.ru
merlion
MERLION
www.merlion.ru
OCS
www.ocs.ru
Тринити Лоджик
www.tl-c.ru



Успешно проведя зачистку, немецкие танки переправляются через реку.



От города остались одни дымящиеся руины...

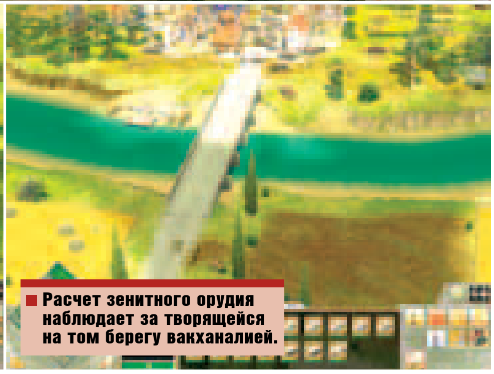
БАТЯНЯ КОМБАТ



Командиры – новое слово в тактике *«Блицкрига»*. Подразделение, опекаемое опытным офицером, действует намного эффективнее за счет приобретаемых умений, недоступных простым смертным. Специальными навыками могут пользоваться не только пехотинцы и артиллеристы, но и танкисты с летчиками. Опытные пилоты, например, способны выполнять боевые задачи в любую погоду, тогда как новобранцы предпочтут отсидеться на аэродроме.



А вот и виновники торжества вандализма!



Расчет зенитного орудия наблюдает за творящейся на том берегу вакханалией.

выбрать любое доступное подразделение и указать ему точку прибытия. Именно такого тактического элемента как раз и не хватало в первом «Блицкриге».
Досталось и авиации. Аттракцион неслыханной щедрости – полсотни вылетов бомбардировщиков подряд. Не спеши обольщаться. Во-первых, в таком случае командование решит, что нужда в сухопутных войсках у тебя отсутствует, а во-вторых, эффективность бомбардировок заметно снизилась. Активно мажут не только бомберы, но и штурмовики. Возможности же истребителей расширились. Теперь пилотам можно будет назначать персональные цели для атаки. Что касается разведчиков, то при удачном стечении обстоятельств разведывательный самолет может облететь всю карту, успевай только прокладывать маршрут в обход зон ПВО.

Новая система бонусных миссий и подкреплений – стержень, вокруг которого собраны все нововведения

SHOW MUST GO ON

«Блицкриг» – несомненно, икона для поклонников умных стратегий. Игра, впитавшая в себя элементы RTS и варгейма; одновременно простая и дружелюбная, и чертовски сложная. Посмотрим, сможет ли «Блицкриг 2» повторить успех именитого предка. Сделано для этого предостаточно.



Штурм города – всегда зрелище.



Уничтожение памятников архитектуры.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
• 29 миссий, насыщенных событиями
• 30 эпизодов комикса
• 46 типов адских орудий
• 7 героев с РПГ характеристиками
• Американские постъядерные пейзажи
ARISE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



Текст: Михаил Викторов



Бананов пока не видно.



Удачнейшее место для засады.

ЖАНР ИГРЫ
Squad-based Tactics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Апейрон
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.e5brigade.ru
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2005 года

БРИГАДА E5: НОВЫЙ АЛЬЯНС

БАНАНОВЫЙ КОНФЛИКТ

Можно, конечно, назвать эту игру «*Jagged Alliance* по-нашему». Уж слишком многое напоминает нам старый добрый Джаггед. И все же, «*Бригада E5*» – это действительно «*Новый Альянс*». Не поделка на заданную тему, не хорошо вспомненное старое, а новое, по-хорошему новое. И наше. Сделано в России. Потому что «Бригада»...

У ЧЕРТА НА КУЛИЧКАХ

Вообще, концептуальных пересечений между JA и E5 много, и не только потому, что обе они сделаны в одном специфическом жанре. Есть еще множество тому причин , включая участие сценариста серии ***Jagged Alliance*** **Шона Линга** (Shaun Lyng). Очевидно, что сюжет сильно напоминает событийную обстановку JA2.

Опять страна третьего мира – идеальный полигон для выбивания мозгов у боевиков и выкачивания денег у толстосумов. И все бы ничего, если бы не природное любопытство и жажда зрелищ. Очередной Национально-Патриотический или Народно-Демократический Фронт – кто ж их считает – «совершил» таки очередную революцию в далеком тропическом государстве Палинеро. Теперь вся страна на пороге гражданской войны. И опять все бы ничего, но с нефтью не повезло. Точнее, как раз повезло, но не всем. Хотя, в целом республика подпадает под ярлык «банановой», на ее территории имеется столько нефти, что без войны не обойтись.

В этот праздничный момент мы вступаем на многострадальную землю несчастной страны. Главный герой игры – наемник. Пешка в руках сильных той части мира, где расположен захудалый банановый рай. Но пешка не обычная. Стандартные пешки ходят только E2 – E4, наша же сразу на E5.

В стране сгруппировались три основные силовые фракции: генерал-диктатор, НДФ и контрабандисты. Соответственно, есть три основные исполнительские линии для наемника. Сюжетными их назвать нельзя, потому как мы, являясь наемником, можем переходить из одной в другую до определенного «момента истины». В начале мы вольны поп-

Страна третьего мира – идеальный полигон для истребления боевиков и выкачивания денег у толстосумов





робовать выбирать стороны. За тех или за других – кто по душе в конечном итоге придется. Благо, они друг друга ненавидят. Или же «за себя», по своим правилам, без приказов работодателей.

ВОЙНА

Поскольку ты наемник, суть боевик, то твоя стихия – поле брани. От того, как ты поведешь себя в качестве командира отделения, будет многое зависеть... Поэтому – думай.
В игре уйма режимов поведения бойца: лежать, ползти, сидеть, красться, стоять, бежать, бежать с ускорением, идти с оружием на изготовку, стрелять неприятеля до смерти, делать один выстрел или очередь и ждать указаний, выстрел на вскидку, выстрел от бедра, выстрел с точным прицеливанием. Выстрел с отсечкой по три, выстрел очередью, прицельный автоматический огонь, заградительный огонь. Просто ужасно огромный выбор действий. Режимы стрельбы соответственно влияют на точность попадания и время прицеливания и корректно зависят от положения стреляющего. «От бедра» возможен только стоя, к примеру. Есть шесть частей тела – руки, ноги, торс и голова, по которым можно вести прицельную стрельбу. Из этого множества действий ты сможешь конструировать поведенческие цепочки по своему усмотрению. Наемники будут следовать твоей цепочке приказов автоматически, если не попадут в экстренную ситуацию, которая потребует от тебя смены приказа. Задачей подобных скриптов является избавление тебя от рутины постоянной раздачи одних и тех же приказов по десять раз на дню. В отличие от игр с пошаговым режимом, в «Новом Альянсе» не используются абстрактные очки действия (action points). Вместо них действия оцениваются по реальному времени их выполнения, в зависимости от характеристик бойцов. В итоге мы имеем более натуральное и понятное поведение сражающихся вне зависимости от того, кто их контролирует: ты или компьютер.
У персонажей есть удобно отображающаяся зона обзора. Очень помогает при координации отряда, особенно при оборонительных действиях. Наемнику задается участок для прострела, будь то дверь, ворота или дорога, и «но пасаран», вражины.
Еще есть такая вещь – адреналин. Если он поднимается по разным причинам, персонаж начинает волноваться и двигаться быстрее, а точность его стрельбы – падать. Кроме этого, есть несколько состояний, в которых может пребывать боец: кроме нормального, есть

К СЕМУ РУКУ ПРИЛОЖИЛ...



...Шон Линг (Shaun Lyng), известный нам по своему участию в проектах *Jagged Alliance, JA: Deadly Games, Jagged Alliance 2, JA: Unfinished Business, Wizardry 8, S2: Silent Storm* как сценарист, дизайнер и актер. В *«Бригаде E5»* его участие заключалось в написании большей части игрового сценария. Стало быть, дело в надежных руках.

ДЛЯ ТЕХ, КОГО МНОГО

Минимум 25 часов займет у тебя более-менее быстрое прохождение игры в режиме стандартной кампании. Многопользовательский же режим поддерживает до четырех управляемых людьми или компьютером команд до шести наемников в каждой. Режим «умной паузы» предоставляет возможность спокойно раздать экстренные приказы, одновременно позволяя отсечь сетевых тугодумов. Правда, не очень понятно, как эта «умная пауза» будет работать в многопользовательском режиме.





Сан Мигель или что-то в этом духе.

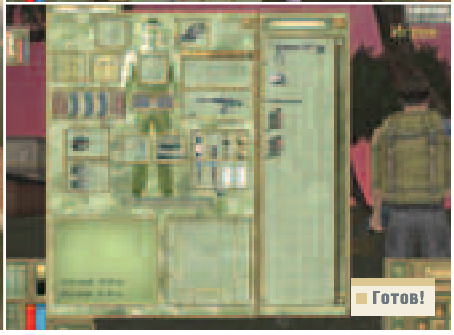


Каждый снайпер знает – чем выше, тем экспы больше.



Котельная в тропиках – стратегический объект.





Готов!

болевой шок, бессознательное состояние, фатальное ранение и паника, при которой боец лихорадочно удирает с поля боя ползком или на карачках.

При легком ранении боевик может потерять темп, выронить оружие, забыть о приказах, а при тяжелом войти в шоковое или бессознательное состояние и, продолжая истекать кровью из-за отсутствия экстренной помощи медика, в скорости получить грузовую маркировку «200».

ИНСТРУМЕНТ

Широчайший на моей памяти выбор современного вооружения. Более ста единиц стрелкового оружия, начиная с тривиальных орудий свершения революции вроде АК-47 и РПГ и заканчивая новомодными стрелково-гранатометными комплексами F2000. Десятки видов патронов и гранат, несколько различных вариантов личной экипировки – разгрузок, бронежилетов, рюкзаков, тактических поясов и касок. Куча дополнительного оборудования и усовершенствований. В соответствии с экипировкой внешний вид наемников изменяется. Кроме того, предметы в игре можно комбинировать.

МИР

Палинеро – страна маленькая и большая одновременно. На ее территории свыше тридцати городских кварталов и военных баз. А

ЧТО Я НАДЕЛАЛ?!

Неоднозначная концовка формируется из того, за какую фракцию ты выполнил ключевые задания и кого не пощадил в решающей битве. По окончании игры выводится финальный рассказ, прямо как в любимом ***Fallout 2***, повествующий о том, что же потом произошло с разными группировками и регионами этой злосчастной страны, по которой ты со своей бригадой пронесся огненным смерчем. Пост мортем и зал славы. В общем, E5 грозит получиться в некотором смысле большей RPG, чем многие нынешние RPG.







Фазенда наркокартеля. Сходу не возьмешь.



EuroSpar для наемников.







«Я БУДУ ГАРДЫЦЦА!»



Особое внимание уделено звуковой составляющей игры. Кроме канонады множества стволов, наемники и персонажи будут не только полностью озвучены, но и будут разговаривать с характерными акцентами, являясь выходцами из разных стран. Дело легендарного Ивана, оказывается, не забыто. Музыка в игре будет с уклоном в этнические мотивы латинской Америки, и написана питерским композитором.

кроме того – просторы между населенными пунктами. Где-то в этой стране тебя ждут три десятка наемников и половина местных ополченцев, жаждущих встать под твое командование. Большинство персонажей живет своей жизнью, они самостоятельно перемещаются по карте группами или в одиночку. Одного и того же наемника можно увидеть в лагере, а потом повстречать в каком-либо городе.

Кое-где в мире E5 происходят спонтанные стычки между различными персонажами; иногда, зайдя в бар или магазин, мы оказываемся случайными свидетелями сцены бурной неприязни двух компаний. Мы вольны принять участие в этом случайном бою на чьей-либо стороне.

«Большая дорога» тоже живет своей жизнью. Кое-где тусуются странные личности, косящие под мирное население.

Запаниковав, наемник будет пытаться лихорадочно удирать с поля боя ползком или на карачках

МЫ

Мы, все те, кому по душе грамотная «взводная» тактика, мы не пропустим Бригаду E5. Главное, чтобы создатели игры не подкачали, а уж тогда, мы надеемся, в мир придет новый Мессия для любителей Jagged Alliance и иже с ним.



Ночь – друг наемной молодежи.




"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, 101 десантный полк
BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30
"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004
UBISOFT
gearbox software
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

DUNGEON SIEGE 2

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ



ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game, Action
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gaspowered.com/ds2
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2005 года



Контрольный выстрел.



Теплые дружеские объятия.

Текст: Владислав Карнаухов

Веришь ли ты в судьбу, дорогой читатель? В то, что одним с самого рождения суждено подняться до самых высот, оставив в небе яркий след, а другим, подобно одному известному пингвину, мечтать и размахивать маленькими крылышками? Вот сотрудники Gas Powered Games явно не верят. И снова замахиваются на лавры *Diablo 2*, желая создать идеальную аркадную RPG – *Dungeon Siege 2*. Дело, согласись, нешуточное, так что будем разбираться, какие же аргументы представляют игроделы из пригорода Сиэтла.

КРАСОТА МОЖЕТ НЕ СПАСТИ

Основную ставку в GPG делают на графику. Но вот парадокс: Dungeon Siege 2 будет использовать тот же движок, что и оригинальная игра, выпущенная три года назад! Нет нужды говорить тебе, что такое три года для индустрии компьютерных игр. Конечно, **Крис Тэйлор** (Chris Taylor), президент GPG, клянется и божится, что в движке заштопали пару проеденных молью дырок, прикрутили полную поддержку DirectX 9.0 и добавили новую логику для отрисовки спецэффектов, но увиденное в официальном ролике, честно говоря, не очень-то воодушевляет. Шейдерная вода и блики света на оружии – это, конечно, хорошо, но угловатые модели и взрывы, выглядящие как сферы красного цвета (привет, ***Quake 2***!), никак не могут порадовать требовательного игрока. Остальные спецэффекты, кстати, действительно выглядят весьма симпатично.

И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

При создании протагониста нам предстоит выбрать пол, расу – человек, эльф, полугигант или дриада (интересно, как обзывается дриада мужского пола?) и настроить внешний вид героя. Из специализаций нашему вниманию предлагаются воин, рейнджер (читай лучник) и два типа магов (использующие боевую и природную магию соответственно). Каждый обладает своим набором уникальных атак и умений, каждого можно направить по своему пути развития, выбрав различные специализации.

Разработчики ввели еще один вид магии – «powers». Это может быть раскладывающее все живое на молекулы заклинание (Detonation), сокрушительная атака (Whirling Strike), пронзающая врагов насквозь стрела (Thunderous Shot) и множество других. По мере роста персонажа будет увеличиваться и разрушительная сила powers, достигая к концу игры поистине эпической мощи.

Ролик знакомит нас с еще одним типом персонажа-помощника – элементалем (elemental). И если в начале игры это что-то маленькое и слабенькое, то к концу оно обещается вырасти в огромное страшное элементалище, обрушивающееся на врагов с беспредельной яростью.

НАЙДИ ОТЛИЧИЯ

Дальше начинается уж просто форменное дежа-вю. В горячем стремлении сделать «чтоб не хуже, чем в Diablo 2» дизайнеры GPG не нашли ничего лучше, как почти без изменений позаимствовать некоторые детали легендарного хита: при наведении курсора на монстра высвечивается его название на фоне красного лайфбара; в игре есть «редкие» и «уникальные» вещи, а также составные на-

Dungeon Siege 2 будет использовать тот же движок, что и оригинальная игра, выпущенная три года назад

БЕЗ ОТРЫВА



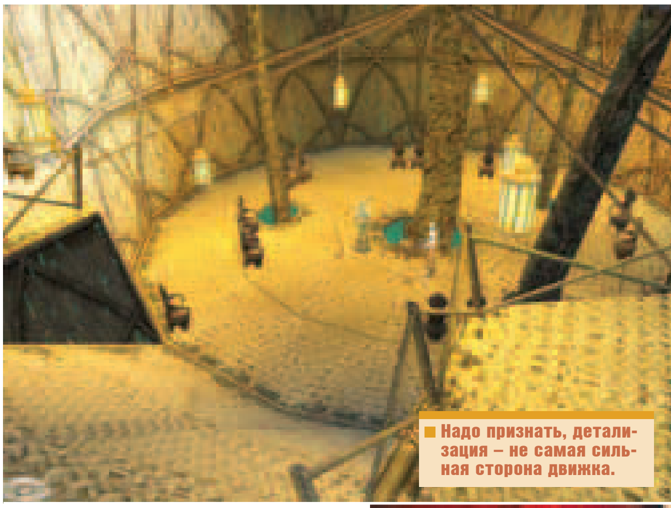
В *Dungeon Siege 2* не будет видео или анимационных вставок: для подачи сюжета и проигрывания маленьких скриптовых сценок будут использоваться ролики на движке самой игры. По мнению разработчиков, это не только позволит игрокам не отвлекаться от процесса, но и придаст игре дополнительную атмосферность. Распознать скрипт не составит труда: игрока не только лишат управления, с экрана пропадут все элементы интерфейса. Можно ли будет пропускать ролики, не сообщается.



Не все же воевать, надо и отдохнуть.



Тут мы им обед и испортили.

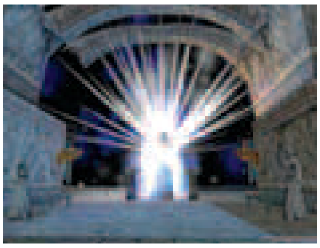


Надо признать, детализация – не самая сильная сторона движка.



И это вот взрыв? Нехорошо.

ИЗМЕНИ МИР



Нет, не вокруг себя – хотя и это тоже очень важно уметь. Точного подтверждения пока нет, но в Интернет-сообществах упорно ходят слухи об открытой архитектуре мира *Dungeon Siege 2*. А это значит, что, пройдя игру вдоль и поперек, ты не забросишь ее на дальнюю полку, а развернешься во всю мощь своего таланта и создашь новые увлекательнейшие модули – для себя и других!



Все с интересом ждут, не перевесит ли кувалда.



А модельки-то угловатые.

боры; кое-где попадаются группы монстров с вожаками во главе, причем «рядовые» будут стараться всеми силами защитить «офицера». Внешний вид панелей инвентаря и дерева умений заставляет хлопнуть себя по лбу и вскричать «ну, конечно же!». Даже шрифт похож как две капли воды. Видимо, в GPG решили, что успех принесут не оригинальные и свежие идеи, а как можно более глубокое сходство двух игр.

Управление партией сведено к минимуму. В каждый момент времени мы управляем лишь одним из партийцев

ПРИКЛАДНАЯ МЕХАНИКА

Вообще во всем, что касается непосредственно внутренностей игры – сюжета, развития персонажей, диалогов, – сотрудники GPG на удивление немногословны. Понятно, что особой мотивации в аркадной ролевой игре не требуется, были бы монстры, но хотелось всетаки узнать больше. А господин Тэйлор меж тем ограничивается общими словами о богатом интерактивном мире и проработанном сценарии, напирая на графику вместо сюжета.

Помимо основных квестов, критичных для прохождения игры, есть необязательные побочные, однако их выполнение, по словам главного дизайнера уровней **Сары Булен** (Sarah Boulian), может принести игроку немало пользы – уникальные предметы, дополнительную



Лучше ее не злить.



Кажется, мы опять не туда зашли.

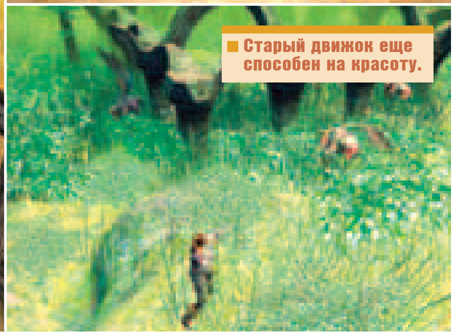

ИМПЕРИЯ НА 120 ВЕКОВ
ВЛАСТЬ НАД НАРОДАМИ
КОНТРОЛЬ НАД МАТЕРИКАМИ
ПОБЕДА В СРАЖЕНИЯХ
ВСЕМИРНОЕ ВЛАДЫЧЕСТВО
КОНТРОЛЬ - ЭТО КЛЮЧ К ПОКОРЕНИЮ МИРА
ЭПИЧЕСКИЙ МАСШТАБ
12 тысяч лет истории человечества, сотни исторических фактов, более 500 видов войск и строений
АБСОЛЮТНЫЙ КОНТРОЛЬ
Новый интерфейс позволит вам всегда быть в курсе всех событий в государстве, следить за несколькими частями карты одновременно
РЕАЛИСТИЧНЫЙ МИР
Создавайте стратегические планы, устраивайте диверсии, корректируйте тактику в зависимости от сезона и погодных условий.
EMPIRE EARTH II
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ОДНОВРЕМЕННО С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ
АПРЕЛЬ 2005
WWW.EMPIREEARTH2.RU
WWW.SOFTCLUB.RU
PC CD-ROM
POWERED BY gamespy
mod-doc SOFTWARE
SIERRA



А вот и ослик.



-Мне кажется, это западня.
-Мне тоже.



Старый движок еще способен на красоту.

информацию о членах партии и так далее. Управление партией сведено к минимуму. В каждый момент времени мы управляем лишь одним из партийцев, остальные бегут рядышком и поддерживают огнем и мечом, а переключиться между персонажами – дело одного мышеклика. Члены партии, к слову, теперь не бессловесные попутчики без роду и племени. Говорит **Кевин Ламберт** (Kevin Lambert), главный дизайнер: «*Вспомнив, что на самом деле означает аббревиатура RPG, мы стараемся сделать персонажей объемными личностями, взаимодействующими друг с другом и окружающим миром*». Это же обещание распространяется на неигровых персонажей (NPC).

ПО МЕСТАМ БЫЛОЙ СЛАВЫ

Боевой путь **Криса Тейлора** (Chris Taylor), нынешнего президента **Gas Powered Games**, начался с обычных спортивных игр: бейсбольный симулятор ***Hardball 2***, бокс ***4D Boxing*** и снова бейсбол – ***Triple Play Baseball***. Известность Крису принесла игра ***Total Annihilation***, выпущенная в 1997 году **Cavedog Entertainment**. Эта игра, как ты, наверное, помнишь, была признана одной из лучших стратегий года и вообще на редкость занимательным развлечением. Несмотря на успех, Крис покидает Cavedog и в мае 1998 года создает свою компанию – Gas Powered Games. Несмотря на то, что с момента основании конторы прошло уже шесть лет, пока на счету GPG только две игры – ***Dungeon Siege*** и аддон ***Legends Of Aranna***.



ЧТО БУДЕТ

Однако главный вопрос, который предстоит решить GPG, – отнюдь не квесты или NPC. Не секрет ведь, что львиная доля успеха Diablo 2 заключается именно в неослабевающем интересе к повторному прохождению. Потеряв высокоуровневых персонажей, люди не бросали игру, а, стиснув зубы, начинали «качаться» заново. Смогут ли Тейлор с коллегами создать мир, который будет привлекать игрока спустя полгода? Год? Если верить заявлениям **Microsoft**, издающей Dungeon Siege 2, очередной этап изгнания Дьявола состоится в конце весны. Там и посмотрим, получится ли у GPG догнать и перегнать свою судьбу.



На развалинах часовни.



Всю благодать, отпущенную мне, я даю тебе.



Текст: Сергей "furunkul" Метелев



■ Гвозди бы делать из этих людей, может, стало бы больше гвоздей. Для полноты картины не хватает огромного молотка.



■ Похоже на то, что твари научились избегать встречи с маленькими свинцовыми друзьями.

ЖАНР ИГРЫ
Survival Honor
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
РАЗРАБОТЧИК
Surreal Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.surreal.com/games/index.php?gameID=9
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005 года

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

ВТОРОЙ РАУНД В БИТВЕ С ПРЕИСПОДНЕЙ

Прошлогоднее явление *The Suffering* народу произошло стремительно. Сначала продукт Surreal Software затачивался исключительно под приставки. Их он облюбовал прошлой весной. После чего направил свой взор на PC. Спустя три месяца, минуя длительную рекламную кампанию, игра попала в наши руки. Обе версии брутального творения разработчиков снискали популярность и удостоились по всему миру исключительно лестных отзывов. Спрашивается, почему бы не попробовать войти в одну и ту же реку кровищи еще раз? Крики, стоны, лязг стальных засовов на дверях, звуки выстрелов и периодически доносящаяся нецензурная брань – все говорит о том, что он возвращается.

Если ты не был знаком с первой частью, то наверняка у тебя возникнет вопрос: «Собственно, а кто так громко воротился обратно»? Жаль, что ты не знаешь отчаянного парня по кличке **Торки**. Впрочем, у тебя есть все шансы наверстать упущенное после выхода ***The Suffering: Ties That Bind***.



У главного персонажа появится больше места для выполнения хитрых маневров

ЗНАКОМСТВО С РОДИТЕЛЯМИ

В The Suffering нам поведали о том, как главный герой с «убойной» статьей попал в тюрьму **"Abbott State Pennitentiary"**, что на острове Carnate. Дядечка отправил на тот свет свою жену и двух малолетних детишек. В игре-предшественнице было несколько намеков на то, что Торки осудили по ошибке. Но, как говаривал Рэд (его роль в экранизации произведения Стивена Кинга блестяще исполнил Морган Фримен) из фильма «Побег из Шоушенка»: «Здесь все невиновны».

Первый день пребывания в шкуре заключенного выдался знатным. В результате каких-то секретных генетических экспериментов здание исправительного заведения наводнили монстры, вдобавок к этому новоиспеченный ЗэКа научился периодически превращаться в страшное чудовище. Пришлось быстренько «рвать когти» из камеры и пробиваться на улицу. Однако выход на открытый воздух – это далеко не долгожданная свобода, ибо ближайшие признаки цивилизации находят-





ся черт знает где: от побережья штата Мэриленд тюрягу отделяет десять миль водной преграды.

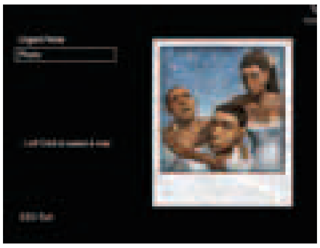
НОВЫЙ БОЙ

Действие продолжения начнется с того места, на котором все закончилось в предыдущей игре. Несмотря на то, что первая часть имела три отличных друг от друга концовки, разработчикам удалось собрать их воедино. Независимо от того, стал ли Торки к финишу первой части жестоким, нейтральным или добрым, ему все-таки удалось удрать на катере со злополучного острова. Для тех, кто чересчур сильно дорожит своей репутацией, разрешается импортировать в игру старую сохраненку.

Итак, перед Торки замаячили огни Балтимора. Где-то там скрывается некий **Калеб Блэкмор** (Caleb Blackmore) – человек, причастный к убийству семьи и внезапному появлению полчища монстров. Сам понимаешь, что большой город – это далеко не узкие тюремные стены. Куча извилистых улочек, сплетенных между собой автодорожным полотном, до отказа забита различными застройками. Это значит, что у главного персонажа появится больше места для выполнения хитрых маневров. Зато в качестве противовеса увеличению размера локаций, по уровням будет разгуливать куда больше ненавистных врагов.

В The Suffering: Ties That Bind приумножилось как общее количество монстров, так и число смертоносных машинок. Что касается противников, то к старым знакомым присоединилось около дюжины доселе невиданных тварей, а также представители спецподразделений. С оружием дела обстоят куда хитрее. Теперь с собой одновременно дозволяется таскать только два ствола; связка гранат не в счет. Исключение – одно и тоже стрелковое оружие в каждой руке. Например, пара магнумов или ингремов. Они считаются как один ствол. Получается, в довесок к сладкой парочке можно взять обрезок трубы или что-нибудь посерьезнее. В разряде тяжеловесов заявлены пулемет M60, гранатомет и огнемет.

ПОМОЩЬ ЗАЛА



По сравнению с первой частью значительно увеличится роль супруги главного персонажа. Призрак убиенной Кармен (Carmen) будет периодически навещать своего непутевого мужа и раздавать ценные указания. Также к ней добавится маленькая девочка по имени Джордан (Jordan) из организации “Foundation”, которая поможет Торки (Torque) расправиться с некоторыми особо опасными монстрами.

МИЛАЯ УКРАТИТЕЛЬНИЦА ДРАКОНА

Знаешь ли ты, что художники **Surreal Software** нарисовали прекрасную **Ринн**, восседавшую на шее огромного дракона. Героиня ***Drakan: Order of the Flame*** пожаловала к нам в августе 1999 года. В те времена публика не была избалована играми, главными персонажами которых являлись бы представительницы слабого пола. Исключением из правила считался сериал ***Tomb Rider*** с неугомонной **Ларой Крофт** и пергидрольная девица **Эллисон** из низкопробной поделки ***Space Bunnies Must Die!***.





Один готов, но его трое друзей полны решимости поквитаться за убитого товарища.



У жирного парня в голове застряло что-то большое и острое. Придется добить, чтоб не мучался.



Примерно такой же зеленый глаз был у средневекового вора Гарpета из Thief: Deadly Shadows.





СЛОВО ОЧЕВИДЦАМ



Как и в первой части, в продолжении присутствует вид от первого лица. Причем игровой процесс с видом от первого лица разительно отличается от варианта, когда камера «подвешена» над затылком главного героя. По крайней мере, так утверждают очевидцы, пощупавшие сырую версию *The Suffering: Ties That Bind* на февральском дне открытых дверей “Midways Gamer's Day”.

ХОРОШАЯ ПРИБАВКА К ПЕНСИИ

Игровой процесс не претерпит серьезных изменений. Нововведения коснутся мелочей. Главный персонаж будет чаще превращаться в свирепое чудовище (причем его внешний вид зависит от манеры поведения а-ля ***Black & White***) и наконец-то научится приседать. Последний навык пригодится ему во время блуждания по канализационным трубам и вентиляционным шахтам.

Значительно увеличится число второстепенных квестов. Для иллюстрации приведу тебе типичный пример. Ты нырнул вглубь очередной улицы и увидел, как ватага монстров штурмует здание аптеки, а забаррикадировавшийся внутри хозяин отстреливается из дедушкиного дробовика. Ты помогаешь ему расправиться с незваными гостями. В качестве вознаграждения получаешь упаковку медикаментов, а также лекарства, содержащие в себе сильные наркотические средства, которые способствуют внеплановому превращению в чудовище. Само собой разумеется, что все благие дела повлияют на концовку игры.

Получается, в довесок к сладкой парочке тебе можно взять обрезок трубы или что-нибудь серьезнее

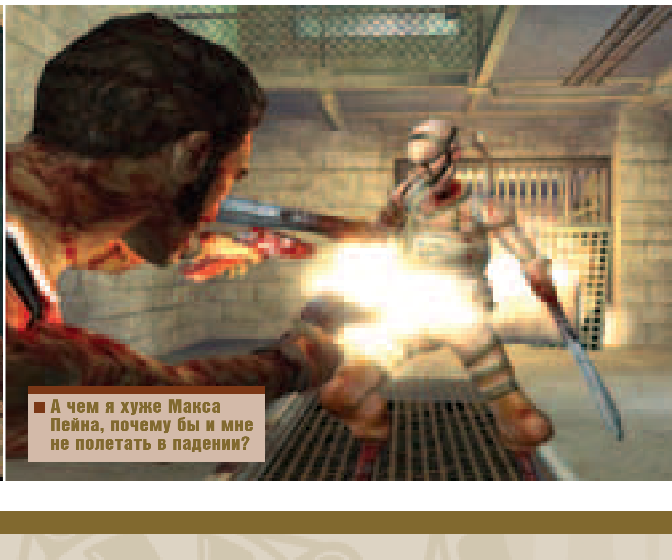
О ВКУСНОЙ И ЗДОРОВОЙ ПИЩЕ

Как видишь, разработчики не стали сильно трогать оригинальную концепцию и сосредоточились исключительно на выполнении косметического ремонта. В основе игры лежит усовершенствованная версия старого графического движка.

Получится ли у **Surreal Software** добиться такого же успеха, что и с первой частью? Заранее дать на этот вопрос положительный ответ сейчас никак нельзя. История игровой индустрии под завязку набита случаями, когда принцип «тех же щей, да погуще влей» давал сбой, и некогда известные сериалы закисли прямо на глазах, и получали порицание от фанатской братии. Будем надеяться, что The Suffering: Ties That Bind все беды обойдут стороной.



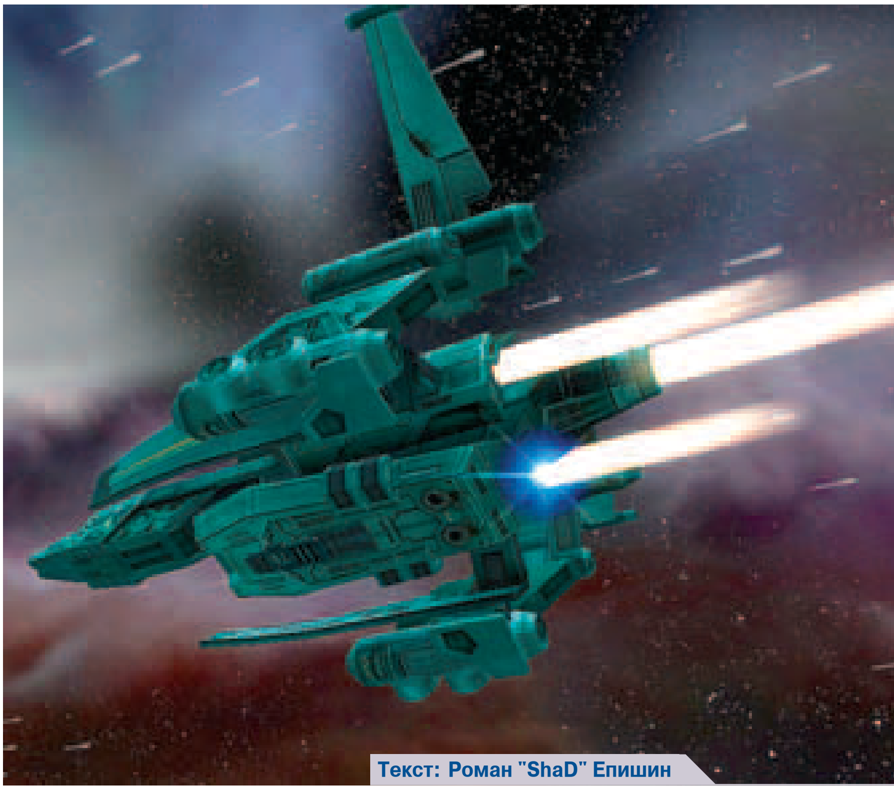
Сейчас я тебе твои стальные ходули оторву к чертовой бабушке.



А чем я хуже Макса Пейна, почему бы и мне не полетать в падении?



[АНТИ] КИЛЛЕР
«КОЗА НОСТРА» НЕ ПОГРЕЕТ РУК
У НАШЕГО КОСТРА!
ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА ПО МОТИВАМ
РОМАНА ДАНИЛА КОРЕЦКОГО «АНТИКИЛЛЕР»
И ОДНОИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА
© 2005 QBIK INTERACTIVE. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. © 2002–2005 MB PRODUCTION. © 2002-2005 RESPECT RECORDS.
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СТРАН СНГ И БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК», ТЕЛ.: (095) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛ.: (095)147-13-38, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ – КОМПАНИЯ «ОДИССЕЙ», ТЕЛ.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, E-MAIL: SALES@ODYSSEY.OD.UA, WWW.ODYSSEY.OD.UA.
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Обещано гибкое управление: мышью – для любителей «делать это по-быстрому», джойстиком – для «хардкорщиков».



Забрав чуть правее, можно совершить экскурсионный полет над поверхностью планеты.

ЖАНР ИГРЫ
Space Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
CrioLand
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.games.1c.ru/zavtra_voina
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2005 года

ЗАВТРА ВОЙНА

КОСМОС БУДЕТ НАШ!

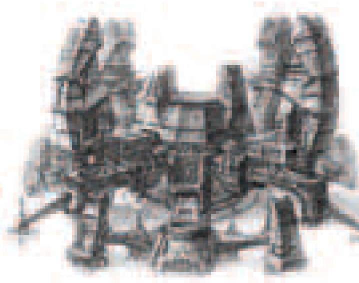
В отечественной игровой индустрии наметилась занятная тенденция – строить игровые проекты на основе книг известных писателей. Схема создания ролевых и экшен-игр «по мотивам» литературных шедевров вполне понятна. Берем книжку, где есть крутой главный герой, подлые враги и жестокие схватки первого со вторыми. На мечах ли, на чудобластерах – не суть. Однако звезда сегодняшнего утренника ни с жанром Action, ни с жанром RPG ничего общего не имеет. *«Завтра война»* – это, товарищи, космический симулятор. Тем не менее, с литературным произведением он связан куда теснее, чем большинство ролевых и экшен-игр.

ГОРЖУСЬ РОССИЕЙ!

В основе игрового мира «Завтра война» лежит одноименная научно-фантастическая трилогия Александра Зорича. Она включает романы «Завтра война», «Без пощады» и «Время – Московское!». В отличие от большинства своих коллег, сотрудники **CrioLand** с господином Зоричем не просто консультируются. Господин Зорич сам пишет сценарий! А разве можно найти сценариста лучше, чем автор той книги, по которой создается игра? Соответственно, мы имеем все основания ожидать интересный, неоднозначный, оригинальный и комплексный сюжет.

Александр Зорич – горячий патриот. Действия трилогии «Завтра война» разворачиваются в XXVII веке. К этому времени на ведущие позиции в экономической и политической сферах вырывается Россия. Точнее, Российская Директория, ибо стран, как таковых, в будущем Зорича не осталось. Наше правительство наравне с директоратом Европы, Америки и Японии ведет активное освоение космоса. Заселенные миры исчисляются сотнями.

Но не все так безоблачно в космическом веке. На ряде планет ученые отмечают доселе неизвестный социально-психологический феномен – ретроспективную эволюцию. Проявляется она в бурном увлечении социумов целых планет, а то и планетных систем, древней культурой. Наиболее яркий пример ретроспективной эволюции – миры Конкордии. Конкордианская цивилизация, человеческая по происхождению, ударилась в зороастризм, узаконила клонирование (за что получила прозвище «Клон»), организовала кастовую структуру общества и... напала на остальное человечество!



«Завтра Война» обещает замешать в одном флаконе сражения в открытом космосе и над поверхностью планет





От лица Андрея Румянцева, молодого летчика, мы сможем внести посильный вклад в светлое дело спасения родной цивилизации. А заодно много чего для себя выяснить и понять...
Предвосхищая справедливое возмущение знатоков творчества Зорича, спешу заверить: плеяда любимых героев романа также будет представлена в полном составе. Александр Пушкин, Николай Самохвальский, Фрол Кожемякин, Бабакулов, эскадр-капитан Тоцкий, капитан-лейтенант Бердник, Исса Гор – все они переселятся со страниц трилогии в игру.

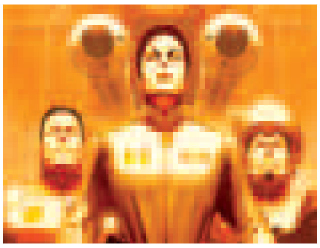
КОСМОС-СТРАТОСФЕРА-ПОВЕРХНОСТЬ

«Завтра Война» – не первый космосим с клеймом «Made in Russia». Думаю, ты помнишь искрометный ***Homeplanet*** от **Revolt Games**. Его создатели в лучших традициях русского максимализма вознамерились изрядно встряхнуть жанр космических симуляторов и отчасти в этом преуспели. Revolt Games смоделировала в игре действительно уникальную и наиболее правдоподобную физику космоса. Другое дело, не все оценили столь смелый реверанс в сторону реализма.
Сотрудники CrioLand также полны решимости вписать свой проект в историю космического симулирования, однако путь студия избрала другой. «Завтра война» обещает замешать в одном флаконе сражения в открытом космосе, поясах астероидов, на орбитах планет, в стратосферах планет и даже непосредственно над поверхностью планет. В последнем случае не исключается возможность посадки (в книгах такие эпизоды имели место). Вся соль в том, что переход космос-стратосфера-поверхность осуществляется... в реальном времени! И, начав бучу в безвоздушном пространстве, окончить ее можно на прибрежных скалах какой-нибудь Фелиции или Наотар.

МОСКИТНЫЙ ФЛОТ

Главное оружие и средство передвижения игрока – флуггер, небольшой летательный аппарат для ведения боевых действий в космосе и атмосфере. Модели этих многофункциональных машин разрабатываются дизайнерами CrioLand в точном соответствии описаниям автора книг. Уверен, поклонники Зорича многое отдадут за право лично пилотировать уникальный «Дюрандаль» или хотя бы стандартный «Горыныч».

ДРУГИЕ



Основной противник в игре – Конкордия. Но судьба в лице сценариста Зорича всенепременно столкнет Андрея с представителями иных цивилизаций. Например, вместе с главным героем мы примем участие в битве за Наотар. Грандиозное вооруженное столкновение людей и джипсов, негуманоидной расы космических странников, станет генеральной репетицией будущих масштабных боев с Клоном. Также не исключено появление на сцене ракообразных негуманов чоругов и одной «расы-сюрприза».

МОЛОДЫМ ВЕЗДЕ У НАС ДОРОГА

CrioLand – молодая команда с большими амбициями. Студия была основана 17 января 2002 года и расположилась на территории Новосибирского Академгородка. Сотрудники CrioLand набирались из лучших вузов Новосибирска, а также компаний, занятых в области компьютерной графики. Коллектив считает себя последователем десятилетних традиций компьютерной графики в СО РАН. ***«Завтра война»*** – первый серьезный проект студии. Однако в умах молодых специалистов уже зреет масса новых идей.





Судя по размерам корабля, земляне высаживают десант.

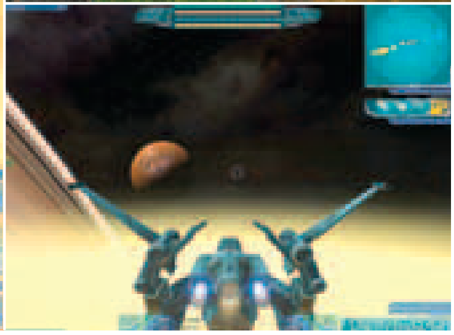


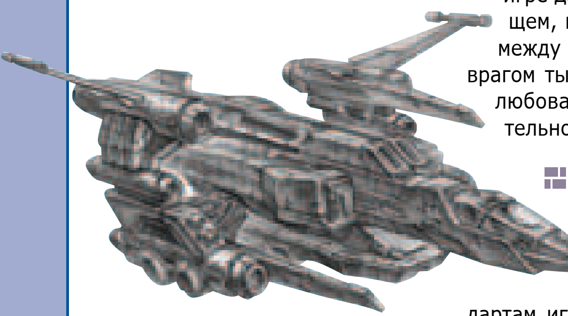
...и отчаянно ворвемся прямо в снежную зарю...



Странно, что так близко от планеты нельзя различить отдельные астероиды пояса.







Ни один уважающий себя современный космосим не обойдется без кораблей-гигантов, поэтому авианосцы и линкоры занимают в игре далеко не последние позиции. В общем, космос пуст не будет. В перерывах между активным обменом боезапасом с врагом ты сможешь вволю налетаться и налюбоваться на местные достопримечательности и красоты.

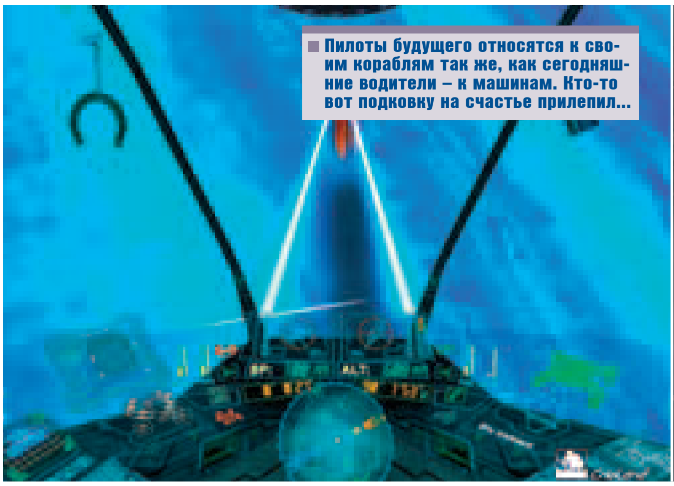
ЗАВТРА ВОЙНА

В работе над игрой CrioLand опирается на графический движок собственного изготовления, сделанный по последним стандартам игростроения. Только он, по словам разработчиков, может воплотить в жизнь все их идеи. Кроме достойной визуализации летающей техники, движок гарантирует эффектное отображение... людей! Поскольку ряд сцен разворачивается в помещениях, CrioLand создала «уникальную методику моделирования реальных персонажей и их анимации». Так ли это на самом деле – покажет время. Пока же величественные скелеты авианосцев и хищные планеры флуггеров покоятся на инженерных стапелях. Визуально игра чем-то напоминает ***Parkan***.

В оставшиеся до выхода игры месяцы настоятельно рекомендую перечитать трилогию «Завтра война». Ведь куда интереснее погружаться в игру, уже имея определенное представление об игровой вселенной. Это как возвращение в хорошо знакомые места после долгого отсутствия. Все знакомо, все приятно.

Впрочем, те несчастные, которые в силу трагических причин оказались за бортом цивилизации и разминулись с романами писателя, поводов для беспокойства иметь в общем-то не должны. В сценарии Александр Зорич предусмотрел множество ненавязчивых диалогов, доступно объясняющих ситуацию – в курс дела тебя введут.

На некоторых планетах ученые отмечают доселе неизвестный феномен – ретроспективную эволюцию



Пилоты будущего относятся к своим кораблям так же, как сегодняшние водители – к машинам. Кто-то вот подковку на счастье прилепил...



Почему в XXVII веке используется стекло для кабины пилота? Потому что за бронепластиной у экипажа начинается клаустрофобия.

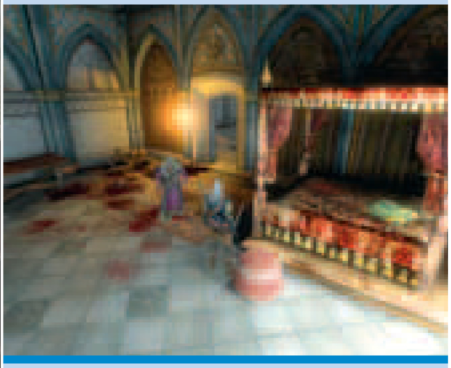

КАЗАКИ II
НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ
В ПРОДАЖЕ
С 4 АПРЕЛЯ!
ПРЕИМУЩЕСТВА ЛИЦЕНЗИИ
Только покупая лицензионную версию, Вы получите:
• Регистрационную карточку с уникальным номером для игры в Интернет
• Возможность выиграть: цифровую видеокамеру, один из трех современных мобильных телефонов, один из шести flash MP3 плееров.
Подробности в коробке с игрой!
Разработчик GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Эксклюзивный дистрибьютор в России ЗАО "1С" 123056 Россия, Москва, ул. Селезневская 21, тел.: (+7 095) 258-44-08, 688-89-20, факс: (+7 095) 681-78-08, e-mail: 1c@1c.ru.
WWW.COSSACKS2.RU



Текст: Владислав Карнаухов



Товарищи, чья нога? Кто ногу потерял, говорю?



Царь, очень приятно.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game/Action
ИЗДАТЕЛЬ
CD Projekt
РАЗРАБОТЧИК
CD Projekt RED Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thewitcher.com
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

THE WITCHER

РУБИЛЬНИК

Знаешь ли ты, дорогой друг, что такое сатори? Кто-то скажет тебе, что это состояние просветления, единения с Вселенной. Другой – что это выдумки, недостойные внимания. Третий просто пожмет плечами. А я скажу тебе, что сатори – это то чувство, которое испытываешь, раскручивая над головой двуручный меч, зная, что через мгновение вон те гоблины превратятся в фарш «Нежный» за двадцать рублей пачка.

ВЕДЬМОРЕЗ

Как тебе, вероятнее всего, известно, игра ***The Witcher*** является «игроизацией» романа **Анджея Сапковского** (Andrzej Sapkowski) «Ведьмак», снискавшего широкую известность и собравшего хорошую критику. Однако разработчики, польская команда **CD Projekt RED Team**, не будут делать кальку с романа – неизменным останется сам мир, но не сюжет и действующие лица. Оно и правильно, потому что The Witcher не является чистой ролевой игрой.

Разумеется, сюжет будет, но не в нем дело. А дело в том, что The Witcher принадлежит к семейству hack'n'slash-игр, самыми яркими (и, по сути, единственными) представителями которого являются ***Die By The Sword***, ***Rune*** и ***Gladiator: Sword Of Vengeance***. Суть забавы проста: увидели монстра (желательно – толпу монстров), достали железяку потяжелее и поострее и с утробным рыком бросились вперед; можно еще попотчевать супостатов магией. Повторять до появления чувства глубокого удовлетворения. Конечно, The Witcher сравнивают и с ***Gothic***, и с ***Neverwinter Nights***, но это не эпическая RPG, соль игры именно в прекрасно поставленных боях.

Потому что порубить гадов на мелкую соломку – это одно, а сделать это так, чтобы отчаянно болеющая за тебя команда поддержки разразилась бурной овацией – совсем другое. И наши польские друзья это понимают, еще как понимают!

ЦВЕТ ВОЛШЕБСТВА

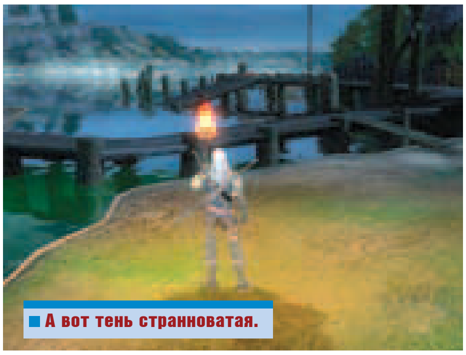
Вообще-то создатели игры лицензировали у **BioWare** движок Aurora, на котором была сделана Neverwinter Nights. Но погоди бежать за валидолом – движок помыли, почистили и приделали ему поддержку DirectX 9.0: шейдерная водичка, эффекты объемных текстур и прочие вкусности тут как тут, лишь бы видеокарта соответствовала. Но и это не



Ведомому тобой герою придется принимать решения, зачастую достаточно нелегкие



С голыми лапами на такой меч?



А вот тень странноватая.

все: добавлена поддержка эффектов погоды и смены времени. Уровни мастерятся в ***3D Studio Max 6.0***, что, по мнению разработчиков, упрощает и ускоряет процесс дизайна; карты освещения также рассчитываются заранее, что положительно влияет на сам процесс игры (не нужно считать лишнее) и позволяет получить весьма реалистичные тени. Естественно, при таком движке сделать посредственную анимацию и такие же модели было бы кощунством. Поэтому повсеместно используется технология motion capture, а для создания правдоподобных сцен насилия – rag doll-анимация (вспомни падения убитых солдат в ***Half-Life 2***). Также обещается наличие некоей физической модели, большое количество разрушаемых и перемещаемых предметов.

ДЬЯВОЛЫ И НЕ ТОЛЬКО

Что за слэшер без врагов? Действие The Witcher разворачивается в мире книг Сапковского, поэтому авторы не могли не населить игру лицензированными монстрами. Оборотни, утопленники, разнообразная нежить... Встречаются и вражины с ласкающими русское ухо именами: кикимора, кащей. С умерщвлением последнего проблем не будет.

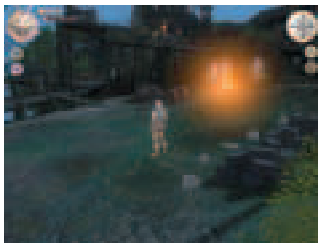
Но не врагами едиными. На пути ведьмаку встретятся NPC, дающие разнообразные квесты, за выполнение которых герой получит опыт. Стоит поподробнее остановиться на процессе его распределения: мы не просто увеличиваем значения силы или там скромности, но создаем свои комбинации защитных/атакующих техник, зависящие от любимого оружия и манеры ведения боя. Есть где развернуться.

При разработке сюжетной линии авторы старались отойти от стандарта «черное-белое». Ведомому тобой герою придется принимать решения, некоторые из которых обещают быть весьма нелегкими, но они повлияют на течение всей игры в целом. Но сам процесс все же линейный, а три возможные концовки – хорошая, нейтральная и «злая» – не более чем разные точки зрения на одно и то же событие.

ЕСЛИ ВСЕ ПОЛУЧИТСЯ

Если все выйдет, как обещано, мы получим очень интригующую игру. Процесс разработки еще очень далек от завершения, а у игры уже есть крепкая армия фанатов, ловящая каждое слово авторов. С другой стороны, нет ничего хуже, чем несбывшиеся мечты фанов. Авторы, похоже, это прекрасно понимают и никаких сроков не устанавливают, стараясь сделать все так, как необходимо. Что же, подождем и мы. Состояние сатори не приемлет суеты.

ЖИВЫЕ ГОРОДА



На официальном форуме игры (www.thewitcher.com/forum) разработчики делятся ценной информацией: в *The Witcher* будет не просто смена дня и ночи – все персонажи будут подчиняться определённому распорядку дня. Вот на этом скриншоте мы явно видим средневековый Ночной Дозор. Ну и как не помочь коллегам?



РОЖДЕНИЕ ВЕДЬМАКА

Анджей Сапковский (Andrzej Sapkowski) родился в 1948 году в Лодзе, Польша. Писателем-фантастом стал далеко не сразу; он получил экономическое образование и долго работал по специальности, пренебрегая своим несомненным литературным дарованием.

В 1986 году в польском журнале *Fantastyka* был опубликован рассказ *Wiedzmin*, получивший исключительно положительный отзыв прессы. Так состоялось первое явление ведьмака Геральта массам. Сейчас цикл произведений о Геральте насчитывает три сборника рассказов и пять романов. По ним снят фильм, а теперь вот делается и игра.





Человека ищу.



Взяли в коробочку...



Текст: Михаил Викторов



Захожу на цель.



Вкуснятина!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Majesco
РАЗРАБОТЧИК
Appaloosa Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.appaloosacorp.com/ jaws
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2005 года

JAWS

ЧЕЛЮСТИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Все! Хватит! Надоело! Эта заносчивая несуразица под именем «человек» уже достаточно поиздевалась над природой. Сколько можно терпеть эту разлитую соляру, сбросы нечистот, это пренебрежение к жизни других обитателей планеты. «Баста!», – говорим мы, стая Больших Белых акул.

Мы видели и пережили динозавров, переживем и вас. Вы больше не будете делать из наших печенок лекарства, впредь прекратите ставить на нас генетические эксперименты, перестанете отстреливать нас из трусости. Терпение лопнуло! Океан всегда был наш, и мы забираем его обратно. Отныне между нами – война.

НЕ ПО СПИЛБЕРГУ

В конечном итоге игровая индустрия перемелет сквозь себя мотивы всех голливудских блокбастеров – и не по одному разу. Ведь «Челюсти» в своем 1975 году был не просто блокбастером, а кассовым гигантом. Почему бы ни воскресить эту, уже показавшую себя благодатной, идею. Да и тридцатая годовщина премьеры фильма придется весьма кстати, оживив затухающие воспоминания телевизионной ретроспективой. Особенно, если показать все под иным углом зрения, сменив главного героя. Бравые шерифы наряду с бывалыми морскими волками и ушлыми океанологами канут в прошлое, уступая место хищному оскалу владычицы океана – акуле из рода Больших и Белых.

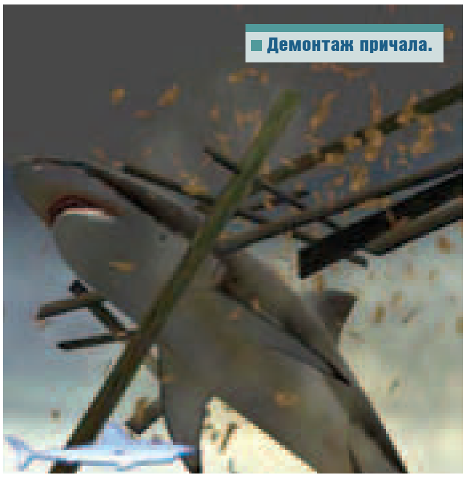
От нас нет спасения, особенно когда мы впадаем в «пищевое безумие», устраивая подводный Quake

ГРИНПИС ЗАЗЕВАЛСЯ

Жила-была в море-океане акула. Жила она праведно, никого не трогала, так только тюленятинкой баловалась под селедочку. И вдруг пришла беда. Алчные американцы плавучий дом построили и дно морское сверлить начали. И все бы хорошо, если бы не разносящиеся в воде на многие километры звуки бурения, которые как нож в пенопласт впивались в недалекий акулий мозг. Обезумела рыба древняя в своей жажде крови и расплаты за нанесенный ей моральный ущерб. И пока не исчезнет с лица океана этот нефтедобытчик, не будет покоя и ярости акульей.

В ШКУРЕ АКУЛЬЕЙ

В морском царстве и цивилизованном сообществе все идет своим чередом: все работают, плавают, ленятся, ищут пропитание, уст-


Демонтаж причала.


Знатный закусон.

раивают брачные игры, валяют дурака... пока не появляемся мы, вихрем вырываясь из зарослей морской капусты. Вот тут-то и начинается настоящий переполох в мире животных. Тюлени шарахаются из стороны в сторону в тщетных попытках избежать знакомства с сотней остробритвенных треугольничков. Косяки ставриды мутным серебряным зеркалом уносятся прочь, толкая друг друга в хвосты. Рыбы помельче прячутся в зарослях водорослей и кораллов. Тщетно. От нас нет спасения, особенно когда мы впадаем в «пищевое безумие», устраивая подводный ***Quake***.

Паника в мире людей наступает позже, когда мы перекусим какого-нибудь заносчивого ныряльщика или долбанем своим гигантским телом в дно одномачтовой яхточки. Силу удара нашей массы трудно себе представить, но, плавая среди тотального разрушения сельской гавани, понимаешь, что мы – акула не из мелких. Лодки, яхты, баркасы и прочие корыта размером меньше эсминца подвержены мощи наших атак. Рано или поздно три тонны Большой Белой сделают свое дело, и вода начнет врываться в пробоину или весь корпус развалится на части. А мореплаватели попадают в океан. Там и посмотрим, кто царь природы. Покончив с ними, мы примемся за искателей приключений, что копошатся во чревах затонувших кораблей на своих жалких минисубмаринах. Их мы тоже погрызем, испортим и скинем в какой-нибудь двухкилометровый желоб, ибо они несъедобные и больно взрываются. Жилистые серфингисты идут следом. Потом очередь за браконьерами, которые не целевым образом используют динамит. Заодно и курортный пирс прихватим с собой в открытый океан вместе со всеми зазевавшимися на нем горе-яхтсменами и рыбаками.

Сцена праздно купающихся после всполохов безумия страха сменяется контингентом береговой охраны и искателей приключений с гарпунами и дробовиками наперевес. Враги

ДЕЛЬФИНА ПРОМЕНЯЛИ



Appaloosa Interactive – студия, что занимается разработкой «*Челюстей*», уже имела опыт в производстве игры сходной тематики. В 2000 году они выпустили подводный экшн-аркаду *Ecco the Dolphin: Defender of the Future* для приставки Sega Dreamcast, где главным героем являлся дельфин, который борется с фантастическим злом во временных разломах. Возможно, после приторной сказочки Appaloosa захотелось нырнуть в жестокую реальность...

СКАЖУ ТЕБЕ, КТО ТЫ ЕСТЬ.

Большая белая акула (Carcharodon carcharias Linnaeus) из рода Кархародонов является самым крупным представителем семейства Сельдевых акул. От других своих родственников она отличается огромными зазубренными пятисантиметровыми зубами треугольной формы и твердой репутацией людоеда. Величина ее нередко доходит до 12–13 метров при весе 8 тонн. Давление челюстей – 3 тонны на квадратный сантиметр. Акула чувствует грамм крови, растворенный в 600 000 литров воды, на расстоянии 500 метров.

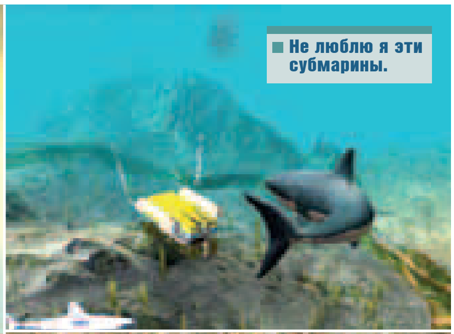



Это просто подводный перехватчик...

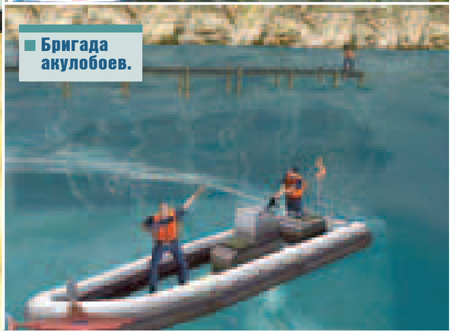

Сам себе торпеда.



Охрана не дремлет.



Не люблю я эти субмарины.



Бригада акулобоев.

БОЛЬШЕ АКУЛ!



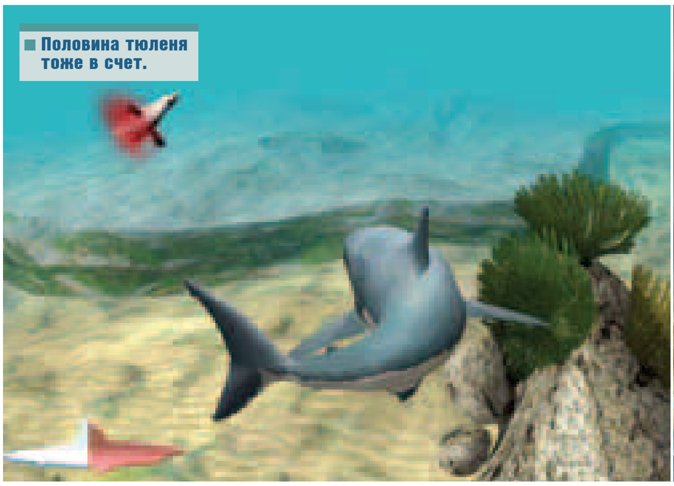
Примечательно, что немногим ранее *«Челюстей»* была анонсирована другая игра, тянущая практически на роль сестры-близняшки. *Bloody Waters: Terror from the Deep* от компании Pineapple Interactive повествует о генетически измененной акуле, которая мстит ученым, что ставили на ней эксперименты. Выход «Кровавых Вод» ориентирован на примерно тот же срок, что и «Челюстей». Случайное совпадение или на ком-то шапка горит?

из племени прямоходящих коварны, трусливы и безжалостны. Они будут поливать нас свинцом из штурмовых винтовок и карабинов, швырять в нас гранаты и подводные бомбы, пичкать ядохимикатами... Они постараются лишить нас пищи, сделать среду нашего обитания непереносимой.
Но как приятно, когда мы все-таки добираемся до них... и выпускаем весь свой садистский пар, вгрызаясь в плоть, дробя кости и разрывая тела на двадцать шесть разных частей.

ПАЦИЕНТ НЕ ДЛЯ СТОМАТОЛОГА

Как достойные члены акульего отряда, мы снабжены не только тремя тоннами живого веса, челюстями, полными зубов, и кровожадным упорством, но и специфическим «акульим» зрением, позволяющим видеть добычу с огромных расстояний и различающим состояние здоровья жертвы. Мы охотимся в толще океана, сеем ужас спинным плавником в прибрежных водах и даже иногда взмываем над поверхностью, сбивая хвостом рыбака или, впившись зубами в мачту, переворачиваем легкие суда. Моральный выбор нужно делать до покупки этой игры. И решившись, не сетовать на людоедский настрой разъяренной акулы, а вживаться в роль самого коварного и крупного океанского хищника. В этой крайне необычной и экзотической роли нам предстоит побороться с человеческой – и не только – угрозой в более чем двух десятках миссий внутри тщательно проработанного разнообразного мира. Пребывая в двух режимах действия: «найти и уничтожить» или «бешенство», мы поборемся за господство в подводно-надводном мира океана в атмосфере кровавого адреналинового боевика.
И не говори потом, что мы тебя не предупреждали: ***Jaws*** с легкостью сможет превратить тебя из спокойного тихони в лютого человеконенавистника.

Нас будут поливать свинцом из винтовок и карабинов, швырять в нас гранаты и бомбы, пичкать ядохимикатами...



Половина тюленя тоже в счет.

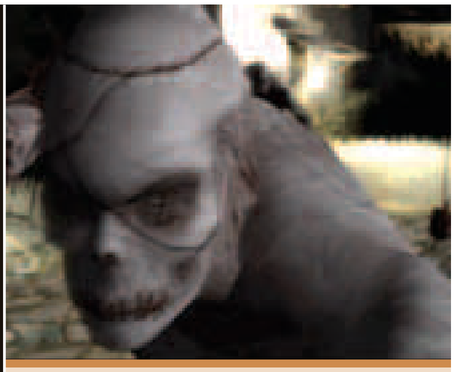


Пролетая над... просто пролетая.

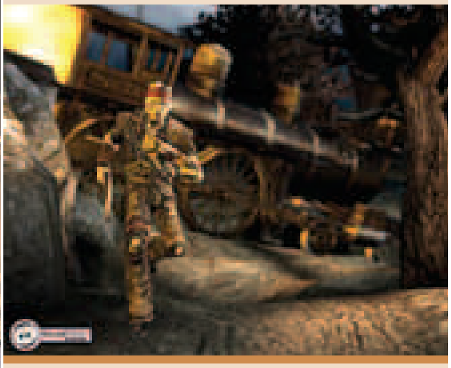

Sudeki
RPG, потрясающая своей масштабностью.
Отважные герои, соблазнительные героини, тонкий юмор
и захватывающий фэнтезийный сюжет.
Добро пожаловать в Sudeki.
ZOO Digital Publishing
CLIMAX
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
BINK VIDEO
The way it's meant to be played NVIDIA
16+
PC DVD-ROM
© 2005 Climax, разработка. © 2005 ZOO Digital Publishing Ltd. Название ZOO Digital Publishing и логотип ZOO Digital Publishing являются зарегистрированными товарными знаками компании ZOO Digital Publishing Ltd., входящей в ZOO Digital Group plc. Название Sudeki является товарным знаком Microsoft Corporation в США и/или других странах. © 2005 Microsoft Corporation. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru.



Текст: Михаил Викторов



Милый поселенец...



Бегом от злого немертвого кондуктора.

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Headfirst Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.headfirst.co.uk/deadlands
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2005



DEADLANDS

ДИКИЙ-ДИКИЙ ЗАПАД

Ныне среди всей массы игр количество ужастиков, пожалуй, уступает лишь количеству игр, посвященных тематике Второй Мировой. *Deadlands* уже четвертый год томится в недрах британской компании Headfirst Productions, известной нам по *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* – тоже ужастика от первого лица. Похоже, предынфарктная атмосфера соответствует состоянию души разработчиков.

ОДНАЖДЫ В АМЕРИКЕ...

История эта произошла полтора века назад на Диком Западе. В общем, где-то там, между Голливудом и Аляской. Где двухэтажные деревянные городки пекутся под солнцем среди гор, прерий и каньонов. Где самозабвенные ковбои целыми днями пьют в салунах, а по ночам храпят в борделях. Где бандиты грабят банки, не слезая с лошади, а шериф не может бороться с преступностью, потому что ему свело челюсти жвачным табаком. Где команчи, нализавшись огненной воды, скальпируют лысых орлов, потому что апачи продали свои скальпы за десяток трубок мира колумбийского импорта. В общем, нормальный такой, привычный Дикий Запад. Жил да был маршал без имени и прошлого. Все называли его просто Незнакомец, ибо был он всем чуждый и странный во всем. Его боялись и уважали, особенно те, чья совесть была нечиста. И никто и ничто не могло устоять на его пути. А также на пути двух «Миротворцев» калибра .38 производства Кольта. Пока не случилось то, что должно было случиться. Охотясь на банду отъявленных изуверов «Семь Грехов», которая по дикозападным меркам была много круче банд Малыша Билли, Дикого Билла, Билла из Буффало и прочих Билл-банд, маршал и его подручные попали в засаду. Перестрелка была долгой и кровавой и кончилась самым неамериканским образом – не выжил никто.

На этом Дикий Запад кончается, и начинается мрачное Мертвоземье. Злой Маниту, притянутый запахом смерти, перехватил душу маршала и заключил ее обратно в плен тела, которым стал властвовать. Семь лет Незнакомец был куклой в призрачных когтях Маниту, пока не был освобожден шахтером-стахановцем, а по совместительству знахарем-фармакологом. Незнакомец восстал из плена, но оказался уже не тем, что был раньше. Долгое демоническое присутствие изменило его внешность, разум и способности. Но, однако,

Перестрелка была долгой и кровавой и кончилась самым неамериканским образом – не выжил никто



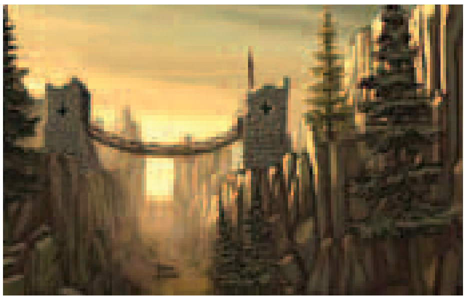
не суть маршальскую – борьба с преступностью стала безусловным рефлексом. И тут как раз в тему подвернулись «Разведчики» – чужеродные существа, алчущие заселить нежитью весь Дикий Запад, превратив в Мертвоземье. Маниту, изгнанный из тела Незнакомца, обиделся и вселился сразу в семь лежалых трупов Семерых Грехов. Эти нежити тоже обрели сверхъестественные способности, и только Незнакомец может отправить их туда, откуда без помощи Маниту не возвращаются. Маршал поклялся побороть зло сие и начал чистить револьверы.

БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ

Ролевая система Deadlands взята из настольной игры ***Old West***. Хотя ты и командуешь маршалом, персонажа по вкусу ты сможешь выбрать из восьми классов: стрелок, буян, барыга, блаженный, шаман, индейский воин, скаут и безумный ученый. С ростом опыта развиваться будут не только навыки и характеристики, но и сверхъестественные способности.

Револьвер «Миротворец» – может быть, и любимое оружие Незнакомца, но далеко не единственное. Умиротворять неигровую нежить и других игроков мы сможем широким арсеналом «парового века», большинство орудий которого подвержены модификациям... и фатальному перегреву, если усилить скорострельность. Так что, господа, не будем экономить на кулерах.

Кроме того, какой же Дикий Запад пешком? Кто бы ты ни был, маршал или индеец, а средство передвижения иметь обязан, будь оно хоть благородным иноходцем или низменным мулом. В дикой прерии без коня ты мертвец.



STRANGERS IN THE NIGHT...

Сопротивляться тебе в твоем миротворческом деле будут 60 видов немертвых вражин, включая Семерых Грехобоссов и Разведчиков. Каждый из них обладает комплексным эффектом страха; когда на территории много монстров, каждый из них подпитывается страхом, нагоняемым и другими. Убей несколько мелких, и с крупными будет справляться легче, они растеряют часть своей страшной привлекательности. Даже визуально.

Можешь давить их всех в одиночестве, а можешь и по сетке с друзьями в режиме CounterMonsterStrike. Также планируются «полуденная дуэль» и «стенка на стенку». Как ты понимаешь, они отличаются от обычных duel и team deathmatch только антуражем. Headfirst метят сделать и онлайновые сервисы, и поддержку модификаций.

Собственная адаптация движка Renderware отличается не только поддержкой всех современных наворотов, но и специальной визуализацией гнетущей атмосферы ужаса, присущей Мертвоземью.

И, как обычно, поживем – увидим.

MARSHAL!



Исторически в Англии маршалом называли королевского конюшего. Отсюда – английский судебный пристав, сопровождающий судью на выездные сессии суда и выполняющий преимущественно секретарские обязанности.
Однако, в Новой Англии, то есть Америке, marshal – судебный исполнитель, в обязанности которого в основном входил розыск беглых негров и преступников.



РОКОВОЙ ЗАПАД

Игра использует правила и вселенную настольной системы *Deadlands RPG 10*, созданной в 1994 году компанией Pinnacle Entertainment Group. Эта система уже восемь раз завоевала награду Origin среди настольных игр. Эпический мир Дикого Веста имеет сходство с нашим вплоть до 1863 года (начало гражданской войны США). В мире *Deadlands* в 1868 году землетрясение перекроило североамериканский материк, изменив лик планеты, а также выкинув на поверхность новый вид топлива и новый вид злобных существ – Reconers.



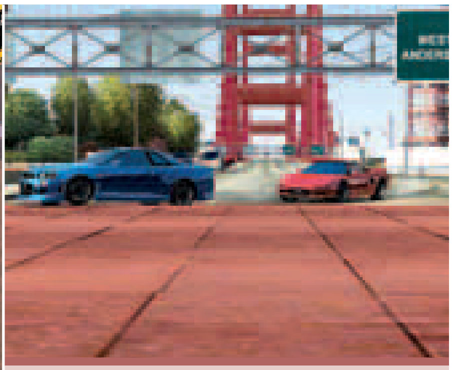
Ну, просто Грамматон Клерик какой-то...



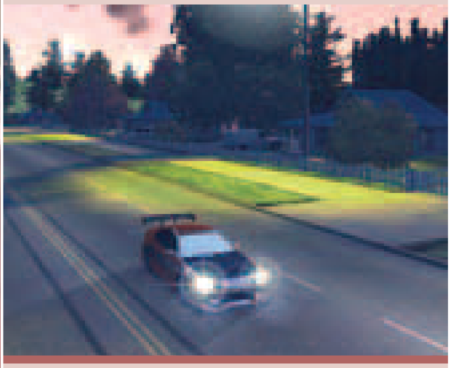
За гранью человечности.



Текст: Николай Макаров



В Вест Андерсон сегодня дурдом.



То ли с камерой что-то, то ли оператор не в себе.

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Juice Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thq.co.uk/games/product/Juiced?ProdPlatform=pc
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2005 года

JUICED

БОЛИДЫ В СОБСТВЕННОМ СОКУ

Не всем в этом мире нравится наблюдать, как жадная Electronic Arts в одиночку разделывается с громадным пирогом под названием «тюнинг автомобилей». Тут и там, как грибы после дождя, показываются проекты, разработчики которых не скрывают своей истинной цели: в лучших традициях капитализма все забрать и поделить. В экономическом соревновании главное ведь не победа, главное – участие.

АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

Пока доморощенные маркетологи трудились над бизнес-планами будущих хитов, **Electronic Arts** успела сделать ход конем – выпустила ***Need For Speed Underground 2***. Шаг вполне объяснимый с точки зрения свободного рынка - за неимением лучшего покупатель без смущения смел с прилавков практически копию первой части. Ну и козыри, которыми щеголяли пресс-релизы конкурентов, заметно потеряли в могуществе. Кого теперь-то удивишь свободным перемещением по городу как в ***Juiced***?

С машинами все, вроде бы, понятно – их много, нарисованы неплохо, система повреждений присутствует

Естественно, команда **Juice Games** припрятала в рукаве еще кое-что, но все это из разряда «еще больше – и за те же деньги». Если рассчитывать на то, что у кого-то осталась валюта после покупки NFSU2, то может и сработать. В противном случае – вряд ли. Не тот повод.

В борьбе за клиента, помимо целого города, открытого для исследования любопытным игроком, разработчики позаботились о целом ряде дополнительных особенностей. Наиболее заметным отличием Juiced от звездной серии от EA может стать вполне естественная способность соревноваться днем, что никак уж нельзя назвать чудачеством. Было бы странным отрицать саму возможность гонки автомобилей в аляповатой раскраске под палящим солнцем только на том основании, что гонки – нелегальные. Ночь им легальности ничуть не добавляет.

ВЕРХОМ НА УТЮГЕ

Но перспектива просто жмуриться от яркого света не столь заманчива, когда речь идет о гоночной игре с оттенком «максимальной реалистичности». Жанр автосимулятора требует большего, и авторы готовы идти на жертвы, чтобы удовлетворить страсть настоящего уличного гонщика. Для достижения этой цели разрабатывается целый автопарк из более пятидесяти автомобилей, а также огромное количество всевозможных запчастей.


Сзади – претенденты на первое место.


Юзом. На 120-ти. Куда только дорожная инспекция смотрит.

С машинами все, вроде бы, понятно – их много, нарисованы неплохо, система повреждений присутствует. Для поддержания интереса явно не стоило выпускать демо-версию, которая оказалась настолько ужасной, что пришлось заглаживать вину (и дыру ниже ватерлинии в PR-кампании), выпустив еще одну. Демо-версия продемонстрировала всему миру, мягко говоря, несоответствие ранних обещаний реальному положению дел. Как бы ни уверяли разработчики доверчивую публику, что догонят и перегонят по реализму ***NFS 5***, Juiced в нынешнем виде не дотягивает и до симулятора трамвая.

Пустым звуком на проверку оказалась и система повреждений. Пока время еще есть, можно надеяться на лучшее, но как верить единожды солгавшим? В таком виде алгоритм, отвечающий за внешний вид машины, существует и в NFSU2. Если бы его не было, никто бы и не заметил. А ведь и на скорость ничуть не влияет. И на управляемость тоже.

ОСТАТКИ ОПТИМИЗМА

С такими неоднозначными способностями физического движка остается уповать только на разнообразие тюнинговых деталей и изюминки в организации соревнований. В наличие солидного клада запчастей верится без особого труда. Людей, которым удалось успешно овладеть пакетами 3D-моделирования, пока еще намного больше тех, кто умеет писать приличный код, с математической точностью моделирующий поведение автомобиля.

Зато насчет продвинутого режима карьеры, коим так гордятся его создатели, сомнения есть даже у неисправимых оптимистов. Тут и командные соревнования, когда игроку придется руководить действиями подопечных, и регулярный календарь гонок, куда пускают только самых умных и красивых, и, наконец, возможность организовывать собственные состязания, придумывая правила. Звучит очень заманчиво и красиво. Но чем обычно на деле оказываются столь благие намерения – известно.

Хочется надеяться при этом, что известные проблемы **Acclaim**, утянутой на дно жизни обязательствами перед кредиторами, как-то изменили качественный уровень Juiced, находящейся теперь под солидным крылом **THQ**. В нынешнем же виде творение Juice Games не претендует на лавры NFSU, годясь разве что в подмастерья.

ПОТОМУ ЧТО МЫ – БАНДА!



Что на деле собой будет представлять разрекламированный Crew-based Mode, пока не знает никто. По скупым отговоркам разработчиков, игрок, достигший определенного авторитета среди уличных гонщиков, сможет создать собственную команду. Какие преимущества дает собственный отряд отморозков, пока не ясно, однако известно, что во время гонки подопечными можно будет управлять с помощью простых команд.

HIGHWAY SUPERSTAR

Настоящий рыцарь педалей и баранки по достоинству оценит старания программистов и художников **Juice Games**: количество автомобилей в игре по слухам превысит 50 моделей. Сами разработчики обещают включить в ***Juiced*** автомобили следующих производителей: **Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot, Chevrolet.**




Первый поворот.


Обрати внимание на здание. Выпиливаем лобзиком. Урок первый. Ну, чем не сцена из фильма?

ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ

КРОВЬ, МЕХ И СОТНИ ТРУПОВ

Выходя от разработчиков на серые улицы города, я немного удивился. Куда-то делись залитые солнцем джунгли, в воздухе совсем не пахло смертью и, самое главное, из-за каждого угла не выпрыгивали генетически модифицированные звери, так и жаждущие мною полакомиться.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	FPS
ИЗДАТЕЛЬ	Pointsoft Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Action Forms
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО CD:	Два
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.vivisector.com

Тем не менее, расслабляться я не стал. Проверив, полностью ли заряжен мой дробовик, короткими перебежками начал выдвигаться к метро, обдумывая про себя, как лучше преподнести миру страшную правду о том, что творилось в одном из его отдаленных уголков, заброшенном острове, ставшем кошмарным испытательным полигоном человеческой жестокости и изощренности.

Глаза мне раскрыли ребята из **Action Forms**, показав альфа-версию игры ***«Вивисектор»***, в точности описывающей те ужасные события, чуть было не поставившие крест на всей истории человечества. Узнав страшную тайну, я начал серьезно опасаться животных, а зоопарк теперь для меня – закрытая зона.

ВЕСЬ ПОКРЫТЫЙ ЗЕЛЕНЬЮ

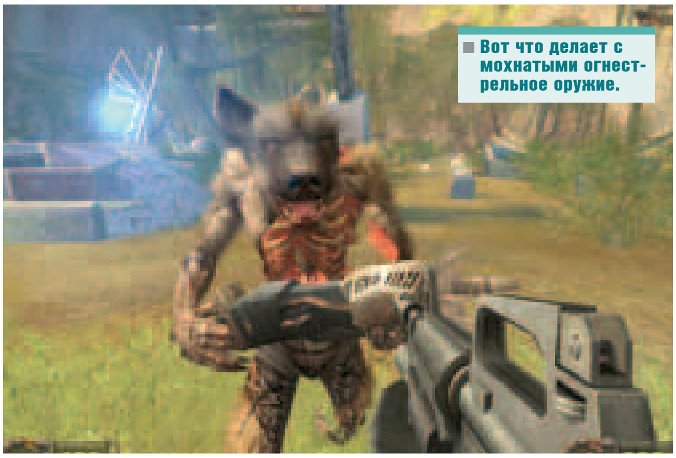
...А началось все примерно в семидесятых годах прошлого века, когда главный герой будущей игры, профессиональный военный, получил вполне обыкновенную задачу: вылететь на секретный объект и навести там порядок. Единственное, что было известно: на объекте, представляющем собой затерянный в океане островов, случился мятеж. Кто его устроил, стоит ли брать с собой ядерную бомбу или можно будет обойтись пожарным гидрантом, пока неизвестно. Ситуацию осложняет тот факт, что до этого на остров уже высылалась «усмирительная» экспедиция, с которой довольно быстро была потеряна связь. Так что кроме подавления бунта на главном герое лежит задача по поиску этих несчастных или того, что от них осталось.

По прибытии на место, отряд ждет большой сюрприз: мятеж подняли не люди, а животные, над которыми на острове в промышленных масштабах ставились эксперименты. Очередная попытка создать армию универсальных солдат провалилась. На свободу вырвались генетически модифицированные твари, за которыми не заржавело взять власть в свои руки.

И это все зачин. Шутки шутками, а сюжет разработчики из **Action Forms** приготовили нешуточный: даже те его элементы, которые ребята мне рассказали, внушают уважение. Нас ждет действительно крепкая сценарная линия, с которой будет тесно увязан весь игровой процесс.

ПУТЕШЕСТВИЕ НАТУРАЛИСТА

Тем временем, мой герой, получив брифинг, очутился на самой окраине острова, ставшего домом для экспериментальной базы. Под ногами – зеленая травка, по сторонам – поросшие зеленью склоны



Вот что делает с мохнатыми огнестрельное оружие.

МЕЛОЧИ РЕШАЮТ

Всегда приятно, когда разработчики обращают внимание на мелочи – ведь именно из-за них зачастую складывается положительное или, наоборот, отрицательное впечатление от игры. В этом плане ***«Вивисектор»*** вызывает позитивные эмоции.

Ну, например, это касается поведения вооруженных врагов. Если метким выстрелом ты выбил у очередной зверушки ее ствол, за который она так яростно цеплялась, не думай, что победил. Мохнатое вспомнит о своих природных способностях и, не задумываясь, бросится на тебя в рукопашную, активно применяя клыки и когти. А ты думал, в сказку попал?

Или, вот еще случай. Во время очередной перестрелки одна из моих пуль случайно попала в деревянный ящик, сиротливо стоявший на заднем плане. Надо заметить, что ящики эти мне попадались довольно часто, но внимания на них я почти не обращал. А тут моя меткая пуля очень реалистично пробила бок деревянной коробки, обнажив ее сладкую начинку: в ящике лежала аптечка. Присвистнув, я выпустил в несчастную деревяшку еще несколько пуль, с удовольствием рассматривая очень красивые и реалистичные дыры, которые оставлял в дереве свинец.



Зверушка потеряла оружие и сейчас пойдет на близкий контакт.



■ Здоровенные гориллы обладают внушительной огневой мощью, но легко умирают.

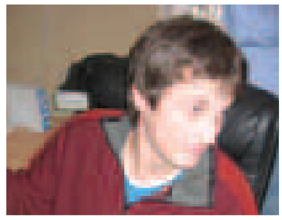
холмов (достаточно далеко, чтобы не создавать впечатление коридоров, но в то же время визуально подчеркивающих нужное игроку направление), ну а впереди – зеленый столб чек-пойнта. Да-да, из-за внушительного размера здешних уровней, создатели позаботились о подсказках для игрока: теперь мы всегда будем точно знать, куда идти благодаря этим самым вэйпойнтам, отображающимся по совместительству и на мини-карте. У меня в руках M16, за спиной дробовик, в карманах – куча патронов. Что еще надо человеку для счастья? Конечно, монстров. И эти ребята не заставляют себя ждать. С характерным звуком (я и сейчас его слышу в ночных кошмарах) они появляются из воздуха, заявляя о себе довольным ревом. Между прочим, все эти «появления из воздуха» – не что иное, как модная нынче телепортация. Но мне сейчас не до этого – мой герой оказался нос к носу с отрядом обычных тигров. Разве что на морде у них установлен огнемет, а так – обычные зверушки. Следуя давно приобретенным рефлексам, рука сместила прицел на ближайшего врага и нажала спусковой крючок. Вот тут меня ждало откровение! Пуля калибра 5,56, попав в незащищенный бок тигра, вырвала оттуда приличный шмат мяса, обнажив моему удивленному взору красновато-белые кости. Увидев квадратные глаза твоего покорного («А как он с такой раной еще бегает?»), разработчики напомнили мне, что все здешние монстры генетически модифицированы, а значит обладают повышенной выносливостью и износостойкостью.

Но я уже не слушал – достал дробовик и начал «разделывать» несчастных зверушек. Честное слово, прыгающие вокруг тебя животные с оголенными черепами – это сурово. Вот только лапы у моих врагов отстреливаться отказались. Разработчики, все это время снисходительно следившие за моими вивисекторскими поползновениями, заметили, что скелет у монстров тоже не из простых: сверхпрочный состав держит максимальные нагрузки, так что расчлененка тварям не грозит. Жалко, конечно, но к такому объяснению не придерешься.

КТО СКАЗАЛ «СЭМ»?

Тем временем, автомат исправно стрекотал, вырывая из упорных тигров куски мяса и уменьшая численность их отряда. Ну а я что есть мочи скакал по окружающим холмам, пытаясь увернуться от огненных струй тигров и зашедших на огонек гиен, так и норовящих войти со мной в близкий контакт. Во время очередного кульбита я поймал себя на мысли, что все происходящее сильно напоминает короля мясных экшенов ***Serious Sam***. Тут тебе и отвязная стрельба с бешеными скачками вокруг не блещущих интеллектом врагов, предпочитающих для нападения объединятся в стаи, и внушительное количество этих самых недругов, и вообще тот самый ***Doom***-овский угар, за который мы так любим дядюшку Сэма и ***Painkiller***.

Более того, разработчики пошли дальше, углубив идеи, заложенные в том же ***Serious Sam***. Вот мы доходим до очередного чек-пойнта – и вдруг оказываемся внутри тесной клетки, снаружи которой беснуются свежепоявившиеся гиены. Черт, я еще никогда не чувствовал себя в зоопарке для



PC ИГРЫ: Проясните, ситуацию с оружием: будет ли в игре универсальный супер-ствол или каждой пушке найдется применение даже под конец игры?

Action Forms (далее A.F.): В плане использования оружия наша игра довольно разносторонняя. Игрок может хорошо стрелять с одного типа оружия и, проходя игру, не будет чувствовать себя ущербно. Но для достижения максимального эффекта лучше всего комбинировать разные типы стволов. Например, человек с хорошей реакцией сможет без проблем комбинировать Optic Rifle с M16, тот, кто любит ближний бой – Shotgun с Machinegun и т.д. Любителям splash-damage-оружия тоже будет, чем поразвлечься, ведь в игре лаунчеры и энергетические пушки являются чуть ли не самыми сильными.

PC ИГРЫ: Над AI монстров вы, похоже, поработали неплохо. А как насчет интеллекта компаньонов, вместе с которыми нам предстоит пробивать себе дорогу к победе?

A.F.: Несмотря на то, что у нас есть персонажи, которые сопровождают Курта по сценарию, в боях они участвовать не будут. Впрочем, вы сможете оценить AI охранников во время их битвы с монстрами.

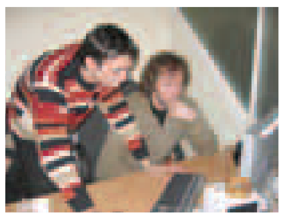
А над AI монстров, вы правы, мы поработали хорошо. В зависимости от действий игрока, противники будут выбирать позицию для стрельбы, а также стараться избегать ответных попаданий. В общем, легкой прогулки по райскому острову не ждите.

КАПЛЯ RPG

Чтобы добавить проекту немного RPG-шного привкуса, разработчики ***«Вивисектора»*** ввели в игру возможность повышать характеристики нашего протеже. «Прокачивать» можно как основные параметры, вроде скорости передвижения или меткости стрельбы, так и второстепенные, касающиеся непосредственно видов оружия, которые попадутся нам на пути. Улучшению поддаются такие вещи, как, например, размер магазина. Полезная вещь, не находишь? Распределяются очки опыта на каждом чек-пойнте, а зарабатываются – за исследования мира игры и в бою. Причем недостаточно просто отстреливать мохнатых недругов. Надо делать это искусно. Например, очки выдаются, если от твоего меткого попадания врага разнесло на куски. Это называется Fatality. Старички, я думаю, тут же вспомнили ***Mortal Kombat***. Кроме того, опыт зарабатывается убийством двух врагов одновременно, скоростным отстрелом больших масс противника и (внимание!) осуществлением особенных действий. Разработчики привели пример такого действия: на одном из уровней я попал в клетку, на четырех стенах которой висели огненные кольца. Если ухитриться через одно из них прыгнуть, получаешь неплохую прибавку к опыту. Как в цирке, честное слово.



■ Экран улучшения способностей будет доступен на каждом чек-пойнте.



PC ИГРЫ: Насколько сбалансированы будут умения? Возможна ли в игре ситуация, при которой прокачка одних способностей даст стопроцентную отдачу, а других – принесет лишь минимальную пользу?
Action Forms (далее A.F.): Тут тоже есть свои нюансы. Все прокачанные игроком умения будут полезны на том или ином уровне, но уже с середины игры нужно будет отслеживать поведение монстров, чтобы пытаться предугадать их дальнейшие повадки, а следовательно и личный навык, который поможет в борьбе с ними. Это не очень-то простая задача. Конечно, из основных путей развития можно выделить два: первый – играть как «танк», снося все у себя на пути (увеличиваем количество здоровья персонажа и сопротивление к повреждениям); второй – это попытаться проходить некоторые места благодаря повышенному параметру скорости и стрельбы в движении, избегая серьезных столкновений.

PC ИГРЫ: Пожалуйста, расскажите нам о своей любимой составляющей игры. Если, конечно, это не сокровенная тайна.
A.F.: Ну, одна из самых интересных составляющих в нашей игре – это, конечно, сюжетная линия. Чем дальше вы идете по сценарию, тем меньше ощущаете себя в компьютерной игре, и тем больше – на том самом острове. Конечно, не забываем и о *AtmosFear Engine*, которой преподнесет вам не мало интересных сюрпризов.

зверей! И ладно бы на меня смотрели только гиены: они сквозь прутья клетки проскочить не могут. Так ведь заботливые разработчики добавили к ним еще и знакомых мне тигров с огнеметами! Вот тут пришлось взяться за дробовик. Должно быть, зрелище отчаянно мечущегося по узкой клетке меня, напряженно отстреливающего врагов, ребятам из **Action Forms** показалось недостаточным: тюрьма поднялась наверх, в тот же момент немного подумала и откинула пол, выплюнув меня прямо на головы моим меховым врагам. Да уж, так весело мне еще никогда не было! Чтобы полностью ощутить всю прелесть ситуации, надо самому побывать в этой клетке. Совсем скоро тебе представится такая возможность.

МЕХОМ НАРУЖУ

Высадив заряд дроби в последнего противника, я вдруг остановился: осевшая на землю гиена с отстреленной мордой, оказывается, покрыта самой настоящей шерстью! Переведя взгляд на лежащего рядом тигра, я увидел всю ту же необычайно красивую, реалистичную и мягкую шерсть. Заметив мою упавшую на колени челюсть, разработчики не без гордости сообщили, что мех – это их собственная разработка, получившая жизнь благодаря пиксельным шейдерам. Честно говоря, такого в играх я еще не видел.
Пока я боролся с желанием протянуть руку и погладить невероятно притягательную шерсть, разработчики запустили уровень из второй половины игры. Тут надо отметить, что «Вивисектор» делится примерно на две части: первая, начальная, будет выполнена в духе чистого экшена с не блещущими интеллектом монстрами, большими открытыми пространствами и постоянным действием. А вот вторая, благодаря значительно поумневшим врагам (что ты хочешь, нам предстоит столкнуться с продвинутыми разработками неизвестного гения) будет значительно более неторопливой и страшной. Нет, до ползанья по углам дело не дойдет, но скорость и ритм игрового процесса значительно сбавят темп.

МОРОЗ ПО ШЕРСТИ

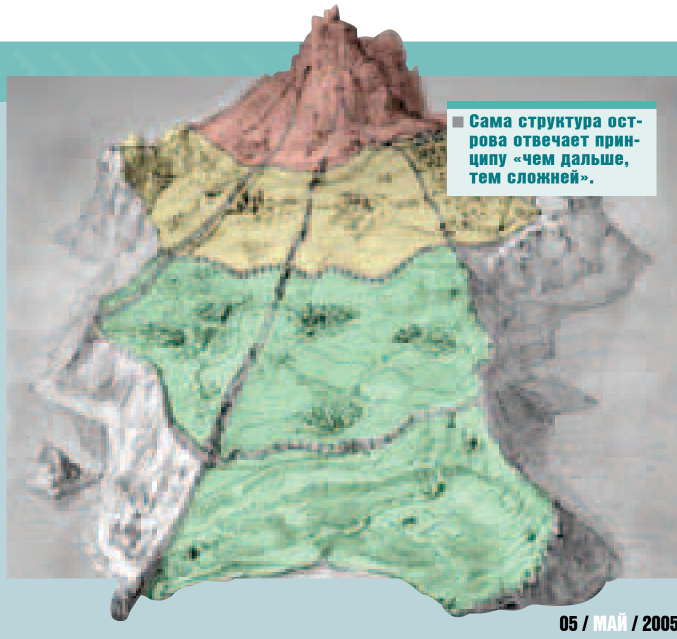
И вот я оказался один-одинешенек в стальном чреве очередного закоулка исследовательского центра. Вокруг – серые стены коридоров, узкие вентиляционные ходы и трупы. Много-много трупов ученых и простых рабочих, которым не повезло оказаться в эпицентре восстания зверей. Тут и там слышатся предсмертные крики и злобное рычание животных – атмосфера, знаешь ли, не из приятных. Мой протагонист, нервно потрагивающий спусковой крючок, после недолгих блужданий приходит в криогенную камеру – и тут же просит меня вернуться обратно: на полу холодильника лежат тела животных с содранной кожей. Некоторые из них еще пытаются ползти, но большая часть не подает признаков жизни. Разработчики поясняют, что эти ребята находятся на слишком ранней стадии производства, поэтому с жизнедеятельными функциями у них большие проблемы. «Слава Богу!» – думаю я, выходя из холодильника. Но и тут не обошлось без неожиданностей: прямо на моих глазах в одну из боковых дверей втянуло живого пока что охранника, немного пожевало и с недовольством выплюнуло, больно ударив о стену. Соваться в ту дверь почему-то



А я говорил ему не выдергивать чеку из гранаты!

ТРИ УРОВНЯ АДА

По задумке разработчиков, остров, на котором будет происходить действие игры, делится на три части, каждую из которых населяют свои монстры. Первый уровень, он же внешний периметр, населен животными, у которых наблюдаются минимальные изменения. Разработчики называют их ModBeasts. Пример – уже упомянутые мной тигры с установленными в пасти огнеметами. Эти враги отличаются крайне низким (даже для животных) уровнем интеллекта и опасной тягой сбиваться в стаи, представляющие для нас реальную угрозу.
Далее следует внутренний периметр, на котором обитают более продвинутые разработки, прямоходящие животные с неплохим интеллектом (Humanimals, по версии **Action Forms**). Эти твари вооружены довольно мощным оружием, так что в борьбе с ними придется поднапрячься.
Ну и на сладкое у нас Храм – самое сердце острова, в котором налажено серийное производство OverBrutes – серьезных зверолюдей, практически полностью покрытых броней и вооруженных по последнему слову техники. Вот с этими ребятами действительно могут возникнуть проблемы: функции головного мозга у них выполняют мощные компьютеры, обладающие всеобъемлющей информацией относительно ведения боевых действий.



Сама структура острова отвечает принципу «чем дальше, тем сложней».



Между прочим, эта тварь умеет летать. И вообще стреляет из ног. Я серьезно.

не захотелось. К сожалению, на той дороге, которую я выбрал, меня тоже ждали сюрпризы. Те же тела без кожи, но, видимо, на более высокой стадии готовности: твари оказались чрезвычайно быстрыми, сильными и умели ползать по стенам и потолку (как тут не вспомнить ***Aliens vs. Predator***?). Более того, в их привычку входило появление с двух разных сторон, что совершенно не способствует крепкому здоровью игрока. Затем я встретил охранников – первых людей, которые по мне не стреляли, – охранял (охранять охранника – странное занятие, скажу я тебе) одного из них пока он ковырялся в жизненно важной аппаратуре, сам бегал по локации, включая какие-то рычаги... Короче, не зря проводил время.

ВСЕГО И МНОГО

После этого уровня последовал огромный поезд, несущийся куда-то по здоровому тоннелю, гротескные подземные заводы с просто потрясающим освещением и красивой лавой, текущей по расщелинам... На меня нападали волки-спецназовцы, над головой кружили грифы с винтами вместо крыльев, я встретился лицом к лицу с тигром, стрелявшем с двух, хм, лап ракетами.
Честно говоря, меня сильно обрадовало большое разнообразие ландшафтов: кроме уже упомянутых тропических пейзажей, исследовательских комплексов и подземных заводов нам предстоит очутиться на заснеженных вершинах здешних гор, ползать по забитым монстрами каменным пещерам и побывать еще в паре мест, про которые я, к сожалению, тебе рассказать не могу.

ПОСМОТРИ И ПОСЛУШАЙ

Графика игры тоже оставила приятные впечатления. Конечно, с «монстрами» жанра Action Forms бороться не в состоянии, но, поверь, «Вивисектор» действительно радует глаз. Тутошний *AtmosFear Engine* располагает очень и очень симпатичными деталями. Про потрясающий шейдерный мех я тебе говорил, стоит упомянуть и ряд очень красивых спецэффектов, среди которых особняком стоит огонь. На него действительно можно залюбоваться. Я уж не говорю про модное нынче горячее марево, которое поднимается от горящих предметов.
Очень приятно удивил звук: все, буквально все внутриигровые события озвучены просто великолепно. Также нам обещают поддержку последних технологий и пятиканальных акустических систем. К созданию звукового оформления в Action Forms относятся очень серьезно – и это действительно слышно.

СУМАСШЕДШИЙ ЗООПАРК

В целом, игра на данный момент выглядит привлекательно. Если разработчики будут и дальше следовать взятому в начале курсу, если хорошенько поработают над балансом геймплея, если грамотно перенесут в проект тот сценарий, избранные части которого меня так удивили... В общем, если все пройдет так, как и было запланировано, мы получим крепкий и интересный шутер, пускай не блещущий первоклассной графикой, но вполне способный заставить нас забыть про окружающий мир и окунуться в удивительную вселенную игры. Вселенную, наполненную стрекотом автоматов, утробным рыком животных и отвязным драйвом, за который мы и любим этот потрясающий жанр.



PC ИГРЫ: Можете ли вы рассказать пару забавных или просто интересных случаев из разработки игры?
Action Forms (далее A.F.): Из забавных – это, конечно, само прохождение ***«Вивисектора»***. Я уже давно играю в игры и быстро привыкаю к физике и скорости перемещения в нашем проекте, поэтому некоторые моменты проходил совсем не так, как было задумано по сценарию. Порой смешно от выбранных мной путей прохождения становилось не только мне.
Еще у нас распространены ставки в виде пачек круассанов на то, сколько раз умрет в игре тот или другой сотрудник компании. Последний раз я проиграл две больших пачки *(улыбается)*.

PC ИГРЫ: Мы слышали, что в игре у главного героя будет симпатичная подружка. Стоит ли ждать закрученной любовной интриги и жарких постельных сцен?
A.F.: Вообще-то, Курт на протяжении всей игры занят немного другими делами, но, в принципе, игроку будет чему удивиться.

PC ИГРЫ: Чем будете заниматься после «Вивисектора»?
A.F.: Сейчас у нас есть два проекта, которые находятся на стадии предпродакшена, так что по окончании работы над «Вивисектором» запускаем в производство эти игры, а также садимся за написание нового мощного движка. Работы много, планы большие.

МОГУЧАЯ ОЗВУЧКА



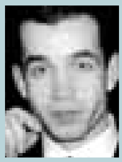
Над озвучкой своего проекта разработчики из **Action Forms** тоже поработали хорошо: многие внутриигровые персонажи будут говорить голосами популярных актеров и известных людей. Вот, например, профессора Морхеда озвучивает **Армен Джигарханян**. Неповторимый голос Горбатого из популярного фильма «Место встречи изменить нельзя» прекрасно подходит этому персонажу. Приятно осознавать, что к озвучке игры привлечены столь известные личности.



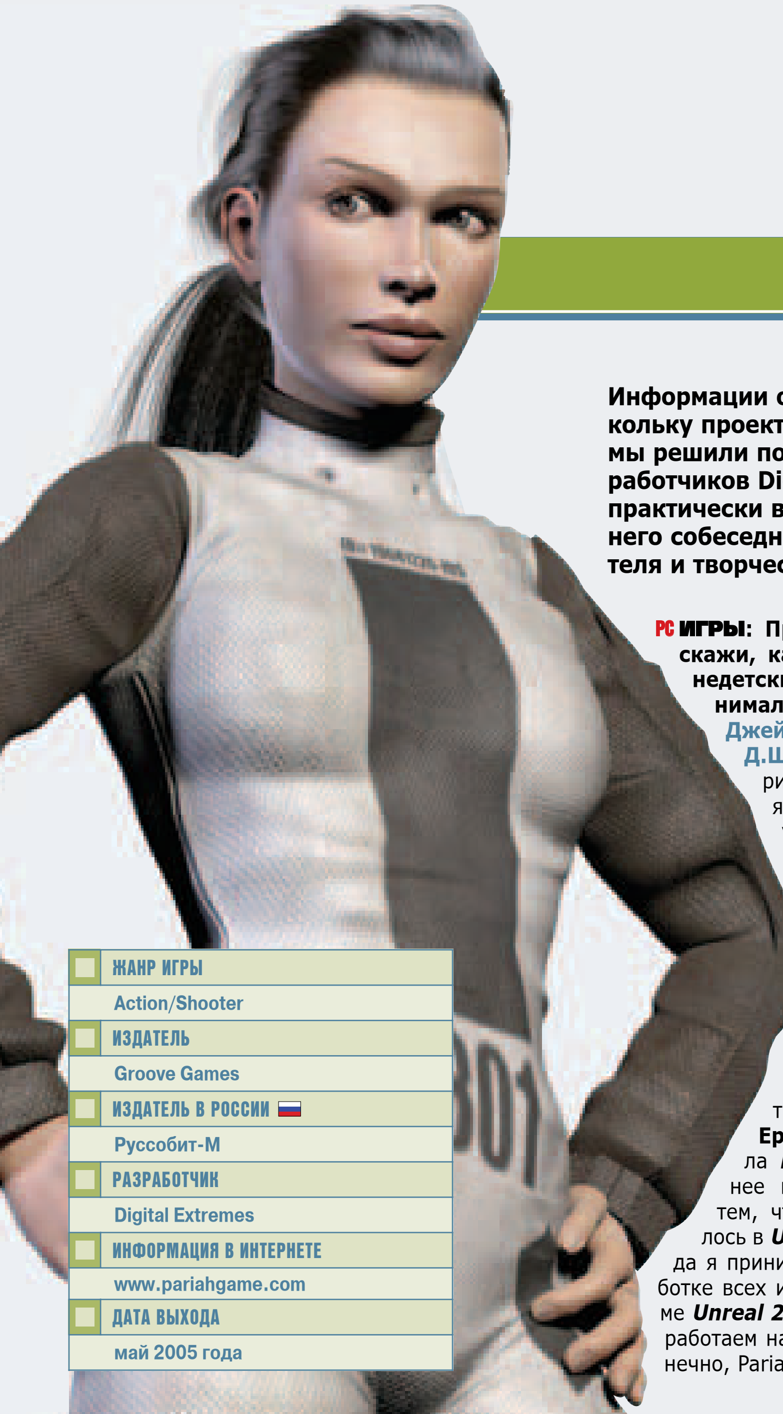
Второй актер, который подарит свой голос персонажу из игры – известный нам **Никита Джигурда**, с блеском озвучивший Серьезного Сэма из ***Serious Sam: The Second Encounter***. Ты думаешь, его зычный голос прекрасно подходит только для образа Сэма? Ты еще не видел (а главное, не слышал) того героя, за которого будет в прямом смысле рычать Джигурда. Впрочем, не буду раскрывать всех секретов, пусть встреча с его персонажем станет для тебя небольшим сюрпризом.



Третий человек, чей голос мы услышим в игре – сам старший оперуполномоченный **Гоблин**, известный переводчик и автор «смешных» версий вот уже нескольких фильмов. Бодрым голосом, знакомым сегодня многим нашим игрокам, заговорит друг главного героя, возглавлявший первую усмирительную экспедицию на злосчастный остров. Голос Гоблина посреди игры звучит немного необычно, но все равно «в тему» (хотя так и ждешь местами знаменитого «Федор!!!»).



Ну а главного героя будет озвучивать **Дмитрий Певцов** – наверняка знакомый тебе актер, последний раз наиболее ярко засветившийся в «Турецком Гамбите». В игре ему махать шашкой и обыгрывать в карты весь офицерский клуб не понадобилось, но, тем не менее, роль опытного десантника, встретившегося нос к носу с совершенно неожиданными неприятностями, у него получилась замечательно.
Наконец-то наши игры заговорили серьезными голосами.



PARIAH

ВСЛЕД ЗА UNREAL

Беседовал: Иван “Tordosss” Закалинский

Информации о хорошей игре никогда не бывает много. А поскольку проект *Pariah*, судя по всему, как раз и будет такой игрой, мы решили подробнее расспросить о ней одного из ведущих разработчиков Digital Extremes, активно участвовавшего в создании практически всех игр этой компании. Встречай нашего сегодняшнего собеседника – Джеймса Шмальца (James Schmalz), основателя и творческого директора студии Digital Extremes.

ЖАНР ИГРЫ
Action/Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Groove Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Digital Extremes
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.pariahgame.com
ДАТА ВЫХОДА
май 2005 года

PC ИГРЫ: Привет, Джеймс. Расскажи, как ты попал в этот недетский бизнес, и чем занимался до *Pariah*?

Джеймс Шмальц (далее – Д.Ш.): Привет! В индустрию компьютерных игр я попал, будучи еще в университете. В свободное от учебы время я сделал несколько простеньких игр, и они были выложены на диск ежемесячника Big Blue Disc. Затем я создал небольшую shareware игру ***Solar Winds***, которая была издана **Epic Games**. Затем была ***Epic Pinball***, а после нее началась работа над тем, что в итоге превратилось в ***Unreal***. После ее выхода я принимал участие в разработке всех игр серии Unreal, кроме ***Unreal 2***. В данный момент мы работаем над ***Dark Sector*** и, конечно, Pariah.

PC ИГРЫ: Если не сложно, обрисуй в общих чертах сюжет игры.

Д.Ш.: События Pariah разворачиваются в 2520 году. Главный герой – **Джек Мейсон** (Jack Mason), военный врач. Несмотря на выдающиеся способности, у него большие проблемы со службой: его уже несколько раз понижали в звании. Именно из-за этого ему дают крайне неприглядные задания: к примеру, наша игра начинается с того, что ему приказывают сопроводить больного заключенного во время его перевозки. Но, конечно, с самого начала все пойдет не по плану: корабль-транспортник потерпит крушение, и в живых останется только главный герой и заключенный, девушка Карина. Ну а о том, что будет дальше, мы вам рассказывать не будем.

PC ИГРЫ: Кстати, откуда такое странное название – “Pariah”?

Д.Ш.: Pariah (изгнанник, пария, представитель низшей касты в Индии – прим. автора) – это метафора, которая относится ко многим вещам из игры. Однако истинную природу названия вы узнаете, только пройдя Pariah до



Перед нами результат работы, проделанной над графическим движком. Нравится?

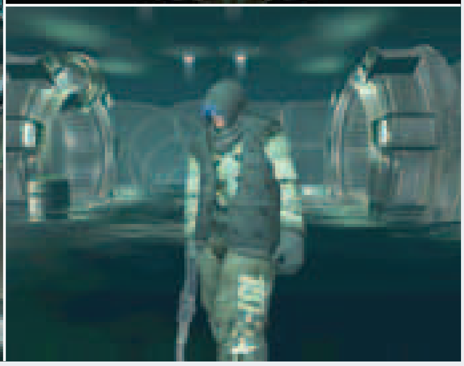


Судя по всему, бегущие парни – всего лишь мирные жители.



■ Я уже предвкушаю то, как эффективно будет работать в этих узких тоннелях автомат.





конца. На поверхности же лежит следующее объяснение: этот термин применяется к заключенным, одним из которых является Карина. Кроме того, изгнанником вполне можно назвать Мейсона, из-за тех обстоятельств, которые сложились в его жизни.

PC ИГРЫ: А насколько важен в игре сюжет? Сможем ли мы тупо пробить себе дорогу к хэппи-энду, особо и не вспоминая о написанном сценарии?

Д.Ш.: Мы стараемся написать захватывающий сюжет, который смог бы затянуть игрока и наполнить смыслом роль, которую он выполняет в Pariah. Сценарий неплохо связывает все составляющие игры и в конце преподносит интересный сюрприз. Мы очень довольны тем, как хорошо сбиты между собой элементы сюжета.

PC ИГРЫ: Стоит ли нам ожидать чистый экшен а-ля *Painkiller* или что-нибудь менее резкое и скоротечное как, например, в *Half-Life*?

Д.Ш.: Pariah полностью ориентирован на экшен, предоставляя в этом плане много разнообразия. Конечно, будут и несколько коротких перерывов между боями, отведенных на сюжетные вставки, и элементы исследования мира игры. В принципе, по количеству экшена наш проект напоминает что-нибудь, вроде ***Halo 2***.

PC ИГРЫ: Насколько реалистичным будет Pariah?

Д.Ш.: Мы хотели создать веселую, а не реалистичную игру. Хороший пример тому – наши средства передвижения. Я не думаю, что очень реалистично слететь на джипе с холма со скоростью 70 км/час, упасть с огромной

ЧИСТЫЙ FPS



PC ИГРЫ: Стоит ли нам ждать присутствия в игре элементов других жанров? Что они будут собой представлять?

Д.Ш.: *Pariah* будет просто шутером от первого лица, в который входят все любимые нами элементы жанра. Не забывайте про отличную историю и не менее отличный геймплей. У нашей игры есть свои особенности, например, оружие, которое поддается апгрейду, замечательные персонажи и уникальный геймплей. Этими особенностями она и будет отличаться от других FPS. Наверняка в этом году выйдет немало достойных шутеров, и я надеюсь, Pariah займет среди них заслуженное место.



■ Этот парень, кажется, пытается запустить на Луну ракету.



■ Эдакая смесь Гаррета из Thief и агента Дентона из Deus Ex.







Скоростные заезды на транспорте уже сейчас выглядят привлекательно.



высоты на отряд врагов, смяв их в лепешку, и умудриться продолжить после этого путь. Но, блин, это весело!

PC ИГРЫ: Весело значит? Согласимся. Но, помимо высоких скоростей, мы все любим большие пушки. Что в этом плане сможет предоставить в наши дрожащие от предвкушения руки Pariah?

Д.Ш.: Что касается оружия, то основную его часть будут составлять старые добрые стволы: ракетница, гранатомет, штурмовое ружье и иже с ними. Но, даже несмотря на всю их крутость, они уже успели порядком надоесть в играх жанра FPS. Именно поэтому мы добавляем фишку с апгрейдом стволов. Каждое оружие можно улучшать, причем как в сингле, так и в мультиплеере. И чем круче апгрейд, тем сложнее его будет достать.
И надо признать, пушки с апгрейдами действительно «зажигают». Чем больше мы работали над оружием, тем сильнее было наше желание сделать его одним из самых важных аспектов как одиночного, так и сетевого режимов. Мы определенно не жалуем stealth-прохождение. Все будет максимально весело, когда мы сталкиваемся лицом к лицу с врагом.
Кроме того, у нас есть несколько действительно крутых и уникальных стволов, которые жестко привязаны к сюжету. Один из недавно нами показанных называется Titans Fist («Кулак Титана»). Рассказывать о том, что это оружие вытворяет с врагами, мы не будем, иначе играть будет интересно. Но, ребята, поверьте – «Кулак Титана» заслуживает внимания.
Всего же у нас будет 9 видов оружия и оборудования (причем апгрейду поддается каждый из них).

PC ИГРЫ: Насколько сбалансированным будет оружие? Будем ли мы забывать про старые стволы, как только найдем пушку покруче?

Д.Ш.: Лично я даже под конец игры использую все виды оружия. Они действительно сбалансированы. А уж когда дело доходит до апгрейдов... Судите сами: усиленное штурмовое ружье оказывается мощнее, чем «голая» ракетница. Нам нравится то, что решение по улучшению оружия мы вложили в руки игрокам: именно от их выбора зависит, какой ствол развивать во время игры, а какой оставить нетронутым.

PC ИГРЫ: Как обстоят дела с восстановлением здоровья персонажа? Ждать ли нам стандартные аптечки, или вы придумали что-то оригинальнее?

Д.Ш.: У нас смешанная система лечения. Вы будете находить аптечки для восстановления здоровья, но если игрок получил небольшую рану, можно просто подождать некоторое время, чтобы здоровье восстановилось само по себе. По-моему, это неплохая идея.

PC ИГРЫ: Что будет представлять собой многопользовательский режим?

Д.Ш.: Действие почти всех сетевых уровней происходит на открытом пространстве. Мы пошли на этот шаг







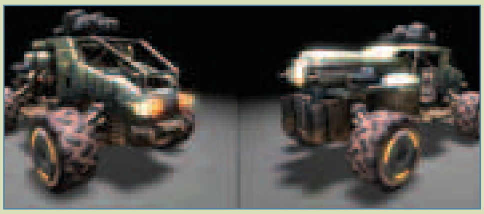


Честно, это не я его сбил.

НАШИ СТАЛЬНЫЕ КОНИ

PC ИГРЫ: Мы слышали, что в игре нам предстоит покататься на различных средствах передвижения. А на каких именно? Как часто мы сможем их использовать?

Д.Ш.: Средства передвижения – важная составляющая как одиночного, так и сетевого режима *Pariah*, которая является ключевым элементом игрового процесса. В данный момент у нас есть как колесные средства передвижения, так и транспорт на воздушной подушке – в разнообразии недостатка не намечается. Появятся также одноместные скоростные средства передвижения и тачка на двух человек, в которой пассажир выполняет функции стрелка. И конечно, стоит ожидать таких «монстров», в которые может поместиться несколько пассажиров.



не только для внесения разнообразия по сравнению с предыдущими нашими проектами, но и для того, чтобы вовсю использовать средства передвижения и новую систему отрисовки открытых пространств, которую мы прикрутили к Unreal Engine. Так что, да, мы постарались сделать так, чтобы мультиплеер в Pariah отличался оригинальностью. У нас есть отличный режим игры, который называется Front Line Assault. При его создании мы попытались симулировать бои на передовой между двумя армиями, так что в нем командам придется выполнять настоящие боевые задачи. В целом, многопользовательский режим прочно увязан на командной игре.
У нас будет 16 многопользовательских карт и 8 заготовок для них, которые можно будет изменять нашим упрощенным редактором для создания собственных уровней.

PC ИГРЫ: Кстати, о редакторах. Сегодня игра без средств создания собственного контента обычно долго не живет. Будут ли такие средства?

Д.Ш.: Мы не собираемся ограничиваться поддержкой создателей модов, решив попробовать кое-что новое. У нас есть полноценный PariahEd, который мы используем для создания уровней. Редактор основан на «утяжеленной» версии Unreal Editor. Кроме того, у нас есть редактор попроще для тех игроков, которым будет трудно разобраться в полновесном PariahEd, или для тех, кто не хочет долго учиться созданию уровней. «Облегченный» редактор очень просто использовать, а с его помощью можно с легкостью создавать собственные карты. Он представляет собой отличную возможность обучиться азам картостроения. Этот редактор – своего рода первый шаг к использованию PariahEd.

PC ИГРЫ: Игра выглядит впечатляюще. Как мы понимаем, она использует Unreal Engine. Много изменений пришлось внести в этот движок?

Д.Ш.: Последние полтора года мы провели за улучшением Unreal engine, так что список тех изменений, которые мы в него внесли, просто безграничен. Наши программисты значительно улучшили производительность движка. К остальным серьезным изменениям относится bump mapping, введение средств передвижения и очень серьезной однопользовательской системы AI, интеграция физического движка Havok и еще кое-какие вещи, которые обязательно вас удивят.

PC ИГРЫ: Давай подведем итог. Какие особенности игры, по твоему, можно считать главными?

Д.Ш.: Быстрота, веселье и интерес – все это Pariah. Игра отличается от других проектов своей системой апгрейда оружия. Это сказывается и на мультиплеере. Плюс у нас есть редакторы, которые позволяют внести значительные изменения в геймплей. А еще в Pariah есть новый режим многопользовательской игры – Front Line Assault. Если вы являетесь поклонником сетевых баталий, вас определенно ждет кое-что новенькое, отличающееся от тех игр, которыми вы увлекаетесь в данный момент. Ну, разве не круто?

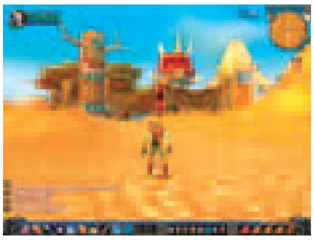
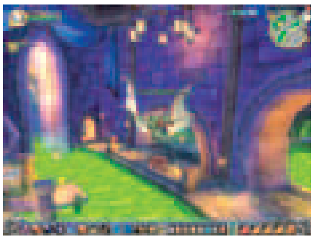
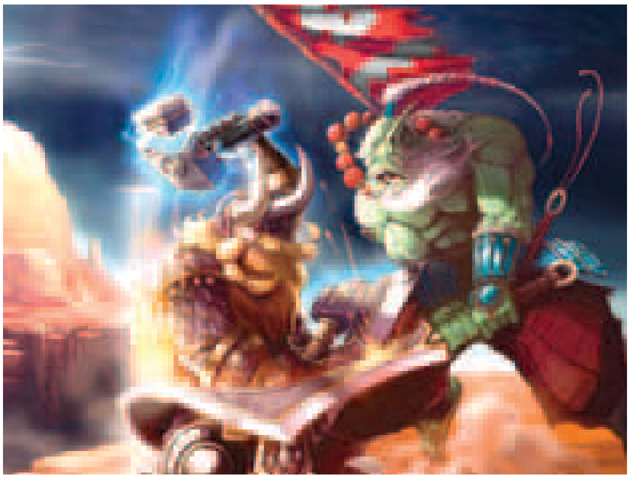
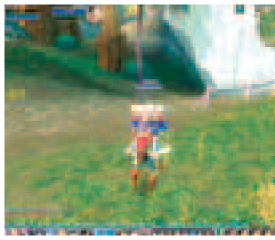
PC ИГРЫ: Без сомнения – круто. В общем, большое спасибо и удачи в будущем!

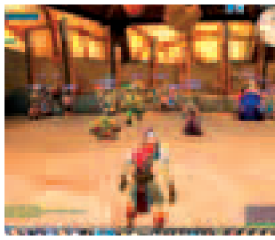
Д.Ш.: Спасибо и вам. Уверен, ваши читатели по достоинству оценят нашу игру.



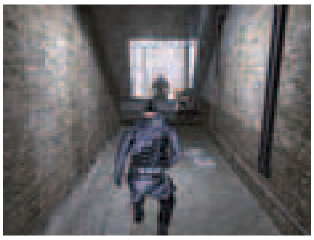




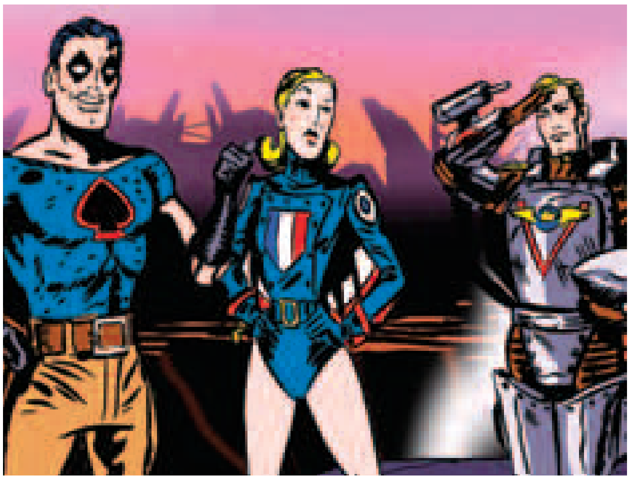





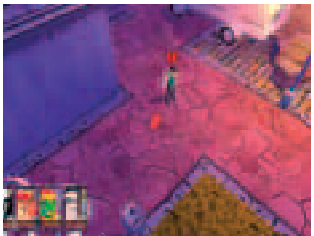



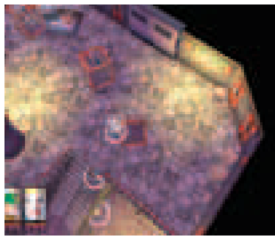






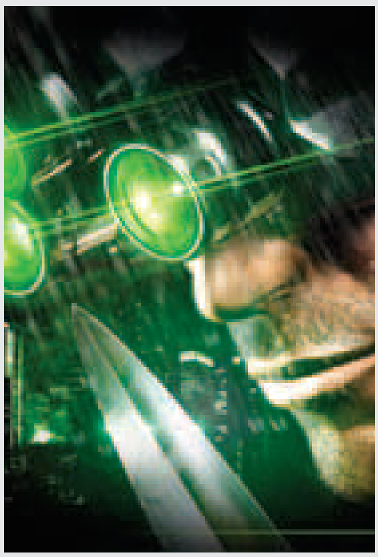


СЛАДКАЯ ПАРОЧКА



Номер, что ты держишь в руках, богат на отличные, просто великолепные игры. Ты можешь убедиться в этом сам, хотя бы посмотрев в содержание раздела. В этом на собственной шкуре убедились и мы – когда пришлось выбирать победителей в нашем ежемесячном шоу «Кто у нас сегодня за «игру номера»?». Выбор дался нам весьма непросто, и в результате одну единственную лучшую игру мы выбрать так и не смогли, выбрали две. И вот почему.

World of Warcraft – объективно самая завораживающая на сегодняшний день онлайновая ролевая игра. И, несмотря на то, что сетевым развлечениям мы обычно уделяем не так много времени и места, в данном случае отвертеться не удалось. Однозначно «игра номера».
А ***Splinter Cell: Chaos Theory*** попросту игра такого уровня, что затмила собой всех остальных соперников. Такого скрупулезного подхода к качеству исполнения мы не видели уже очень и очень давно. Несмотря на то, что этот проект строго на любителя, главный приз в этот раз достался именно ему.

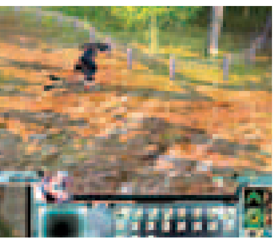









РЕЦЕНЗИИ


СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

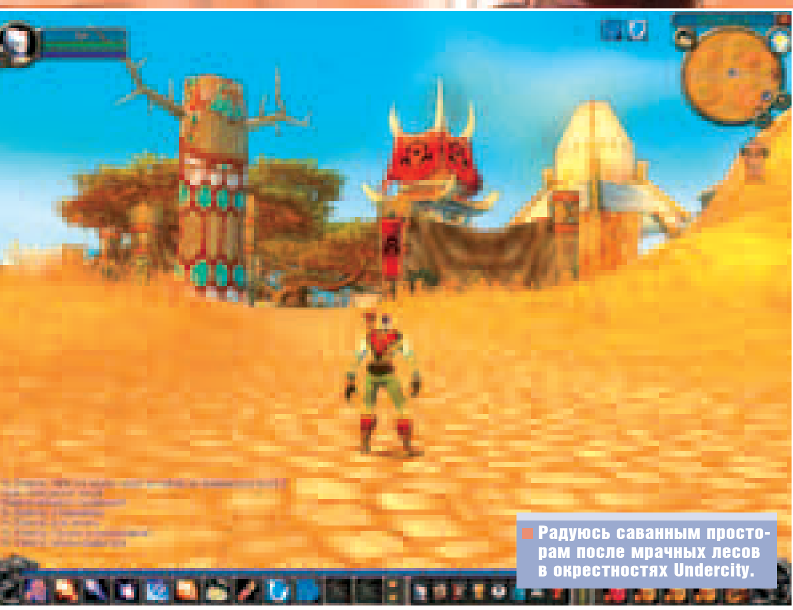
В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

WORLD OF WARCRAFT

ИСТОРИИ ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ



ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 800 Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ
Процессор 800 Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
КОЛИЧЕСТВО CD
Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.worldofwarcraft.com



Радуюсь саванным просторам после мрачных лесов в окрестностях Undercity.



Путешествие на летающей гадине куда предпочтительнее пеших прогулок.

О КОМПАНИИ

Blizzard Entertainment имеет славу разработчика исключительно хитовых игр. *Warcraft I-II-III*, *Starcraft*, *Diablo I-II* – все эти проекты завоевали заслуженную любовь игроков и принесли компании миллионы. Кроме того, разрабатывалась *Warcraft Adventures*, но проект был закрыт после тщательного анализа рынка.

Текст: Егор Просвирнин

На момент написания этого текста *World of Warcraft* успел разойтись по миру общим тиражом в полтора миллиона экземпляров. World of Warcraft сделала компания Blizzard (создавшая *Starcraft*, а также серии *Warcraft* и *Diablo*), ни разу за свою историю не выпустившая нехитовой игры. В принципе, это все, что тебе нужно знать об игре World of Warcraft, которая еще до своего выхода стала классикой. Для тех, кто по каким-то ужасным причинам еще не купил коробку с рецензируемым чудом, мы предлагаем нижеследующую рецензию.

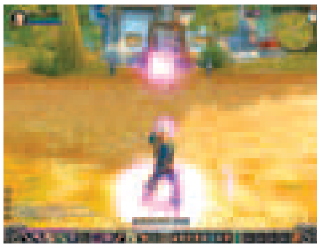
УРОДЕЦ-СТАЙЛ

Начнем с критики. В WoW совершенно нетерпимая графика, недостойная игры выпуска 2005 года. Местные персонажи отбрасывают тени кружочками, местные текстуры временами размыты до крайности, кроны местных деревьев вызывают истерический смех, местная вода не может ничего отразить, а местные левел-дизайнеры позволяют себе создавать огромные пустынные локации (вроде The Barrens). Кроме того, большинство моделей выглядят так, будто их вырубали топором-колуном. Но каким-то совершенно дьявольским, шаманско-чернокнижным способом дизайнеры **Blizzard** заставили все это непотребство выглядеть чертовски стильно. Во-первых, стилизовали весь мир под этакий мультик. Какие, дескать, могут быть претензии к угловатым героям, если такова концепция? Во-вторых, изо всех сил постарались добавить радости узнавания – фанаты серии ***Warcraft*** первое время не могут вымолвить и слова от счастья – настолько все знакомо. Вот милые сердцу зеленомордые орки, которыми мы когда-то командовали, вот те самые орочьи башни и казармы, вид изнутри, а вон страшный демон из третьей части легендарной серии. И все, никаких претензий – спасибо, что дали посмотреть вблизи на любимые здания и юниты. Наконец, очень тщательно подбирали палитру – вдоволь посражавшись в блеклых и мрачных землях мертвых, ты начинаешь буквально пожирать глазами сочные оранжевые цвета орочьих территорий. Плюс, конечно же, весьма и весьма эффектные э... спецэффекты, исполняемые заклинаниями массового поражения. Как-то не очень хочется ругаться, когда с неба валятся здоровенные куски льда или падает огромная колонна огня, оставляя после себя покрытую горящими трещинами землю. Графике, вполне заслуживающей тройку за техническое исполнение, просто рука не поднимается ставить столь низкую оценку – спасибо дизайнерам.

ПОИСКИ СВЯТОГО ГРААЛЯ

Но внешний вид, конечно же, не главное. Главное – система квестов, на которой тебя, как форменного наркомана, будут держать до level-cap'а. Оная система тщательно стимулирует желание работать на раздающих кветы персонажей способом очень простым, но от того не менее эффективным – тебе просто показывают потенци-

ГЛАВНОЕ – ОСТОРОЖНОСТЬ



Помни, что на твоих «домашних» территориях тебя не могут атаковать другие игроки, пока ты их не атакуешь сам. Кроме того, PvP включается также если ты просто пытаешься помочь сражающемуся со злобными врагами. То есть, один не туда брошенный healing-spell может обернуться несколькими десятками сантиметров стали промеж лопаток.



Естественно, что никакое резание глоток невозможно без правильного и гармоничного развития твоего любимого персонажа



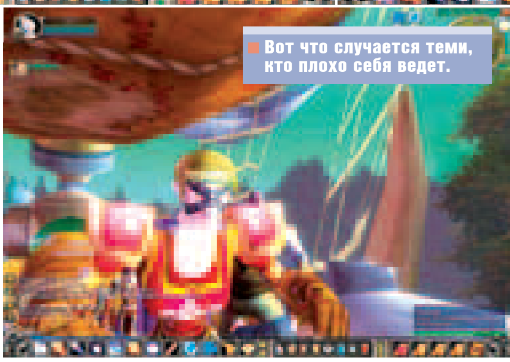
А это уже полеты на летучей мыши в окружении архитектурного стиля "мульт-готик".

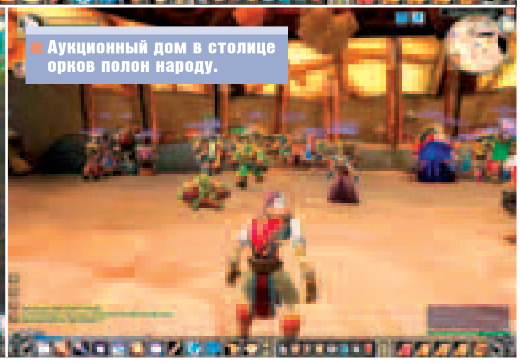


Своеобразный гараж для летучих мышей.

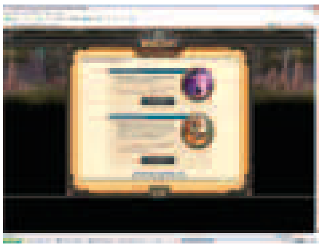

Встреча товарищей.


Наш постоянный автор Алексей Смирнов сразу после дэд-лайна. Правда, милашка?


Вот что случается теми, кто плохо себя ведет.


Аукционный дом в столице орков полон народу.

ДЕЛА КРЕДИТНЫЕ



Для того, чтобы вдоволь поиграть в *WoW*, мало купить лишь одну коробку – для регистрации нужна еще и кредитная карта. Если у тебя нет кредитки, не отчаивайся – аккаунт также можно активировать, введя код со специальной карты игрового времени, которую можно достать там же, где ты брал WoW.



альную награду за выполненное задание, иногда еще и давая сделать выбор (нет, вон тот ножичек мне не нужен, а вот этот посох я бы взял). В результате, у тебя в глазах стоит та самая накидка с огромными бонусами к интеллекту и мысли типа «на черта мне собирать образцы саванной травы?» даже не успевают возникнуть. Некоторые квесты проходят по местной классификации как «элитные», заставляя игрока принудительно социализироваться – мешающие выполнению задания монстры крайне злы и смерть наступает крайне быстро. К тому моменту, когда ты сможешь бить их в одиночку, опыта за них давать уже не будут, посему, единственно верное решение – найти себе компаньонов. Проще всего соратников искать среди соклановцев, то есть – вступить в клан. Все кланы четко разделены по национальному признаку – или за Орду или за Альянс, создание смешанных сообществ не допускается. Куда вступать – выбирать тебе, но лично я примкнул к Souls Hunters, что играют на Warsonge.

Очень часто по выполнению серии заданий работодатель дает финальную задачку вроде «а теперь отнеси результаты моих исследований коллеге на другом континенте», чуть ли не принудительно заставляя открывать новые земли. Тривиальный FedEx-вариант, но работает. Страдая тяжелой формой ответственности и трудоголизма, ты рано или поздно будешь послан с миссией на так называемую contested territory, где тебя (в отличие от твоих родных лесов и полей) могут и обязательно будут атаковать враги твоей фракции в человеческом обличье. Таким образом игрока плавно и ненавязчиво подталкивают к братоубийству, сиречь битвам Player versus Player (PvP).

Игрока плавно и ненавязчиво подталкивают к братоубийству, сиречь битвам Player versus Player

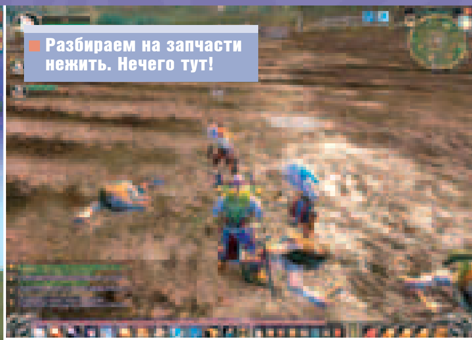

Каждый скелет – труп игрока. Тебе лучше не знать, что здесь было.

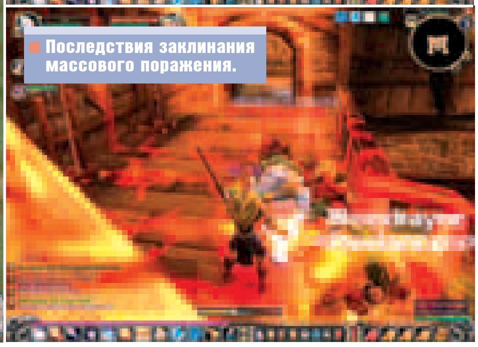

Любимый город может спать спокойно – ночной, блин, дозор!


Ты, несомненно, помнишь этого гражданина по Warcraft III.


НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ COMMANDOS!
IMPERIAL GLORY
«Возвышение или упадок государств почти всегда зависят от смелости ума их правителей».
Наполеон Бонапарт
Пришло время великих свершений и грандиозных перемен.
Время революций, конфликтов и завоеваний. Эпоха, когда величайшие государства Европы оспаривали друг у друга мировое господство.
Приведи свою империю к победе и процветанию!
eidos
PYRO STUDIOS
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
IMPERIAL GLORY © Pyro Studios SL, 2005. Imperial Glory является зарегистрированной торговой маркой Eidos Interactive. Названия Eidos, Eidos Interactive и логотип Eidos Interactive являются зарегистрированными торговыми марками Eidos Interactive, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск»,
103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.
Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.


Повою-ка я на Луну!


Разбираем на запчасти нежить. Нечего тут!

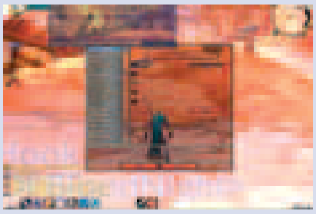

Последствия заклинания массового поражения.

О ШМИДТЕ

Оный PvP в данный момент не имеет совершенно никакого смысла – зарубив пробегавшего мимо по своим делам оппонента, ты не получишь ничего, кроме морального удовлетворения. Но в самое ближайшее время ситуация поменяется – со дня на день планируется введение так называемой Honor System, при использовании которой тебе будут начислять «очки чести» за убийства других игроков. Убивая игроков, ты обязательно получишь воинское звание (от рядового до маршала) с причитающемуся к этому званию бонусами: от простой накидки до оружия и брони совершенно ужаснейших свойств. Кроме того, есть Battlegrounds, на которых желающие будут предаваться массовой резне. После выхода этих дополнений мы постараемся посвятить им отдельный подробный материал.

КОСМОНАВТИКА

Играя в *World of Warcraft* ты, несомненно, замечал некоторые неудобства в интерфейсе игры, навроде отсутствия многих важных и нужных функций. Модифицировать интерфейс на свой вкус поможет Cosmos UI (www.cosmosui.org), являющийся сборником множества преполезнейших аддонов. Например, добавлена система координат, отображающихся на карте (оную систему очень удобно использовать на пару с www.thottbot.com), внутриигровые часы, показывающие реальное время, среднее количество набранного за час опыта и т.п., функции автокастинга благословений, дополнительные панели быстрого доступа и еще тысяча и одна и вещь, для полного описания которых необходима отдельная статья.



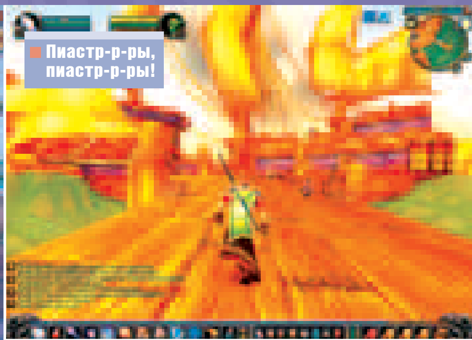
ЗДОРОВЬЕ В ПОРЯДКЕ, СПАСИБО ЗАРЯДКЕ

Естественно, что никакое резание глоток невозможно без правильного развития персонажа. Ролевая система в WoW отличается некоторой замысловатостью. Во-первых, есть физические параметры персонажа, автоматически растущие от уровня к уровню. Во-вторых имеются навыки обращения с различными видами оружия, навык защиты, ремесленные навыки, максимальный уровень которых повышается с каждым level-up'ом. При этом прокачка навыка до максимума есть самая прямая обязанность игрока – постоянно пользуясь любимым оружием, ты, скорее всего, даже не заметишь, как идет рост скил-


Лифт доставит на скалу, где поселились минотавры.


Тайное сборище любителей грибов.


Огриммар в ночи. Лепота!


Пиастр-р-ры, пиастр-р-ры!

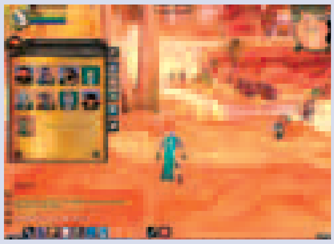

В ожидании дирижабля на дирижабельной башне.

лов. Но вот какой из нескольких видов колюще-режущих предметов предпочесть – большой вопрос. Наконец, есть дерево «талантов», а-ля система заклинаний из ***Diablo 2***. Даже три дерева. Скажем, у мага это fire magic, frost magic и arcane magic. Каждый уровень тебе дают 1 очко таланта, которое ты можешь вложить в любую магическую школу. Понятно, что для достижения более-менее приличных результатов необходимо не распыляться на все сразу, а выбрать любимое направление. И вот тут уж возникает множество нюансов – маг школы мороза отлично бьет бойцов ближнего боя, но пасует перед собратьями, в то время как поклонник огня начисто уничтожает любителей дистанционных атак, но испытывает серьезные трудности с работниками меча и топора. И так у каждого класса. Что предпочесть – решать исключительно тебе.

МИР И ТРУД ВСЕ ПЕРЕТРУТ

К основной воинской специальности также неплохо бы добавить две дополнительные мирные профессии. Профессии делятся на ресурсобирательные и перерабатывающие. Выбрав шахтерство или, там, травничество, ты будешь шнырять по городам и весям в поисках руды и целебных растений. Материалы впоследствии можно будет переработать в броню или, скажем, снадобья, временно повышающие всякие разные характеристики, которые затем возможно или употребить самому, или продать. Производство чего-либо, кста-

КНИГА МЕРТВЫХ



Поставив Cosmos UI, ты, несомненно, захочешь еще больше расширить возможности интерфейса. Например, получить точную статистику по PvP и PvE боям с элитными монстрами. В этом тебе поможет «Книга мертвых» (www.curse-gaming.com/mod.php?addid=700), ведущая скрупулезных подсчет убитых тобой, вплоть до того, что составляется список имен твоих жертв. Если же в бою не повезло уже тебе, то ты всегда можешь заглянуть в «список мести», где зафиксированы имена персонажей, когда-либо тебя убивавших. Заодно просмотри статистику по расам и классам, дабы определиться, кого ты любишь резать больше – людей-магов или ночных воров-эльфов?


Виу!-Виу! – атака с воздуха!

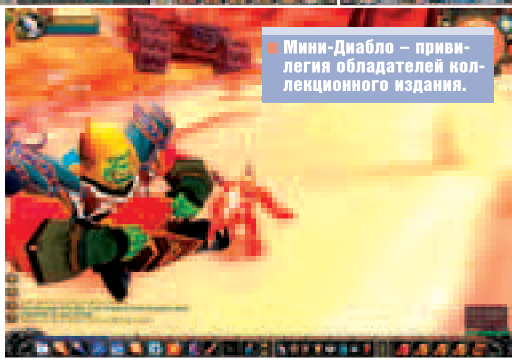

Наблюдаем закат, прочувственно размазывая слезы по небритым физиономиям.



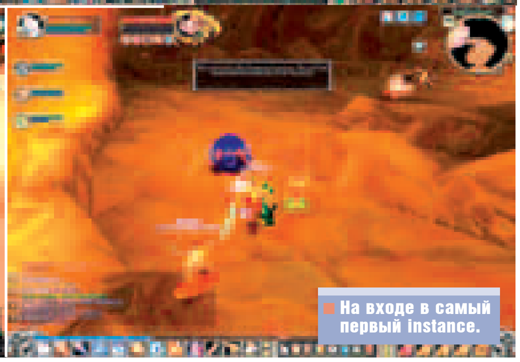
Изыди, живой, изыди!



Уютно устроившись на носу дирижабля, мы думаем о жизни.



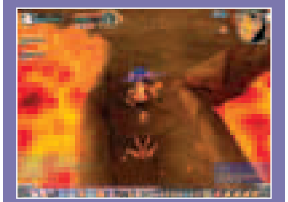
Мини-Диабло – привилегия обладателей коллекционного издания.



На входе в самый первый instance.

ФАКТЫ

- **8** разнобразных народностей – от орков до эльфов
- **9** игровых классов – от шамана и охотника до паладина
- **60** уровней, которые должен набрать всякий уважающий себя человек
- **2** конкурирующих концессии – Альянс и Орда
- **2** аукционных дома (в Ironforge и Ogrimmar), подходящих для спекулянтства



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	9.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.4

ти, не единственный способ заработка – вполне можно заделаться форменным спекулянтом, покупая на аукционах вещи по дешевке, а затем впаривая их за куда большие суммы. Тут, правда, надо иметь отменное деловое чутье и прекрасно ориентироваться в ситуации на рынке – иначе можно очень быстро прогореть.

ИНТЕРФЕЙС – ТВОЙ ЛУЧШИЙ ДРУГ

Нельзя не отметить крайне дружелюбное отношение WoW к игроку. Скажем, пока ты в живешь реальной жизнью в оффлайне, твой персонаж отдыхает. Чем больше ты не был в игре, тем больше твой герой отдохнул. Как результат – получение 200% опыта от убийства монстров. Проще говоря, еще один крючок, сев на который, ты будешь все время возвращаться в игру. Или, например, разукрашивание заголовков квестов в разные цвета так, что даже самому глупому приключенцу станет ясно, что «красный» квест выполнить почти невозможно, а с «зеленым» заданием справится и младенец. Или, например, чрезвычайно приятная система вставки названий предметов и квестов в строку чата (зажав "Shift", просто кликни левой кнопкой мышки на предмете), позволяющая обойтись без «ну, это самое, ты понял». Русскоязычные игроки (то есть, мы с тобой) будут прыгать от счастья, увидев чат, поддерживающий русский же язык (первый на моей памяти). Насколько удобна возможность отказаться от порядком осточертевшего транслита при общении с соотечественниками – словами не передать.

ВОТ ОНО, СЧАСТЬЕ

В итоге мы получаем ладно скроенную, максимально адаптированную к нуждам игрока MMORPG в культовой игровой вселенной, разработчики которой приложили все усилия (можно вспомнить хотя бы легендарное по своей длительности и тщательности тестирование), дабы тебе в мире World of Warcraft было максимально сухо и комфортно. Если ты решишь начать играть в MMORPG, то WoW – лучший на сегодня выбор.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

+ Отличная система квестов, форменные мясорубки в "элитных" заданиях.
– Полностью пока что бессмысленное PvP – в дальнейшем, надеемся, это вылечат.

ГРАФИКА 7.0

+ Правильно подобранные палитры, ощущение ручной выделки каждого закоулка.
– Ужасные тени, ужасная вода, зачастую довольно сомнительные модели персонажей.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Довольно неплохая музыка, более чем пристойная озвучка персонажей – стандарт.
– После первого дня игры все звуки выводятся на минимум, ты включаешь свою музыку.

ДИЗАЙН 8.0

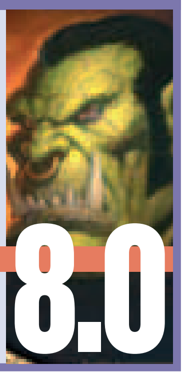
+ Стиль, выдержанный в каждой закорючке, отлично исполненные тематические зоны.
– Стартовое поселение эльфов иначе как "шизофреническим" не назовешь.

ИНТЕРФЕЙС 9.0

+ Продуманность всего и вся до самой последней детали, все во благо человека.
– Некоторое неудобство с аукционами, нет looking for group статуса.

ИТОГО

Пожалуй, лучшая на сегодняшний день MMORPG. Вперед, в магазин!



8.0



Бах – и нетути голема!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

ЧЕРНОЕ ЛИЦО СМЕРТИ

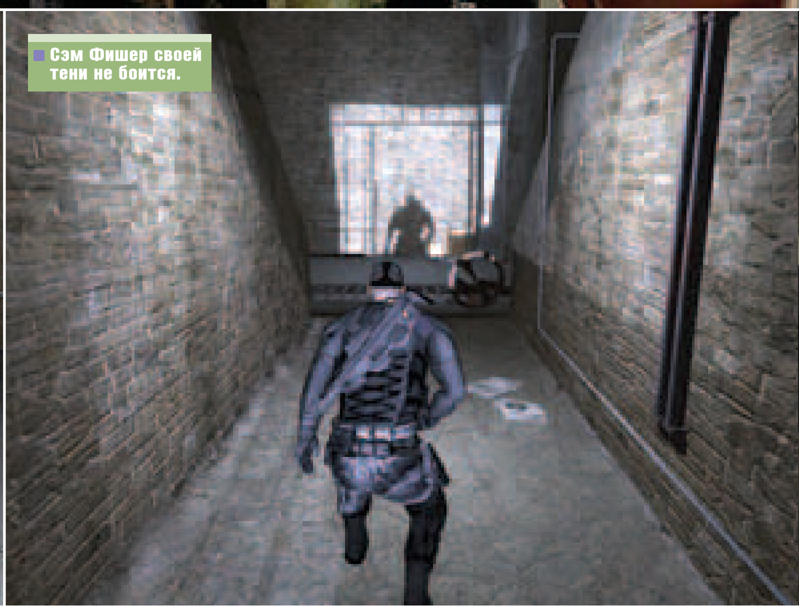


Игра месяца

ЖАНР ИГРЫ
Stealth-Action
ИЗДАТЕЛЬ
UbiSoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М/GFI
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4 Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.2 Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.splintercell3.com



Спасти парня не удалось – пытали, потом повесили.



Сэм Фишер своей тени не боится.

О КОМПАНИИ

Ubisoft Montreal, как ты можешь догадаться из названия, – канадское отделение игрового гиганта, штаб-квартира которого находится в Монреале. Оно было основано в 1997 году и ответственно за такие первоклассные игры, как *Tom Clancy's Splinter Cell* и *Rainbow Six, их не менее орденоносные продолжения*, а также *Prince of Persia: The Sands of Time* и последнюю часть легендарной серии *Myst*.

Текст: Илья Зибирев

Если ты сделал очень успешную, можно сказать знаковую игру, то создать сиквел таким, чтобы общественность не только не надорвала животики от смеха, но и принялась восхвалять твое новое творение пуще предыдущего, довольно сложно. Еще на порядок сложнее превзойти себя в третьей части – особенно в том случае, если правило из предыдущего предложения соблюдено.

Tom Clancy's Splinter Cell – первый и пока единственный достойный представитель милитаристических stealth-action на PC (заслуги ***Metal Gear Solid*** мы под сомнение не ставим, но учитываем ее консольное прошлое). Первая часть снискала большую популярность, вторая часть не ударила в грязь лицом и чуть-чуть переплюнула предшественницу почти по всем параметрам. Что же нам стоило ожидать от третьей части? Вскрытие показало: «чуть-чуть» здесь – не то словосочетание.

ОПЯТЬ ВОЙНА

Действие игры происходит в 2007 году. Народный любимец Сэм Фишер в очередной раз спасает мир от глобального кризиса. Однако первое задание звучало отнюдь не угрожающе: найти и, если понадобится, обезвредить некоего персонажа, владеющего важной информацией. В процессе Фишер все больше и больше погружается в интриги и угрозы человеческому спокойствию и котировкам акций на международных биржах.

В общем, товарищ **Том Клэнси** (Tom Clancy) опять держит марку. Просто так Сэм Фишер не отделается и в этот раз. Добро пожаловать в мир заговоров, воровства ядерных боеголовок и прочих приятных вещей, которые непременно присутствуют в любом уважающем себя технотриллере.

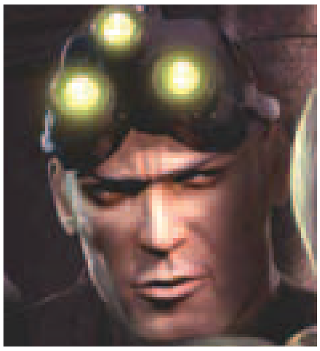
КОГО И КАК

Chaos Theory – это своеобразный гимн бесшумному убийству. Эта игра воспевает это высокое искусство всеми доступными компьютерной игре средствами. Пока санитары тащат меня в комнату с мягкими стенами, я подробнее расскажу тебе об этом, дорогой друг.

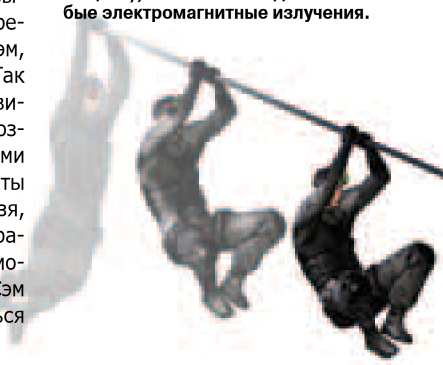
Как вытекает из жанра игры – stealth-action – основная соль здесь не в том, чтобы положить раздробленным лицом в пол максимальное количество врагов, а в том, чтобы сделать это максимально красиво, тихо и незаметно для других потенциальных трупов.

В этом тебе поможет как известный арсенал огнестрельного оружия, так и пополнившийся набор приемов рукопашного боя. Если в первом случае речь идет о пистолете с глушителем и универсальном ружье SC-20K, то во втором все куда интереснее. Ты наверняка уже видел множество трейлеров, показывающих невероятные ухищрения, к которым прибегает Сэм, чтобы убить свою жертву. Так вот: нам не показали и половины того, что Chaos Theory позволяет тебе делать с живыми людьми. Нет-нет, того, что ты подумал делать в игре нельзя, но можно убивать, убивать красиво и оригинально. Смерть может настичь врага везде. Сэм может неожиданно свалиться

ЭЙ, ТРЕХГЛАЗЫЙ!



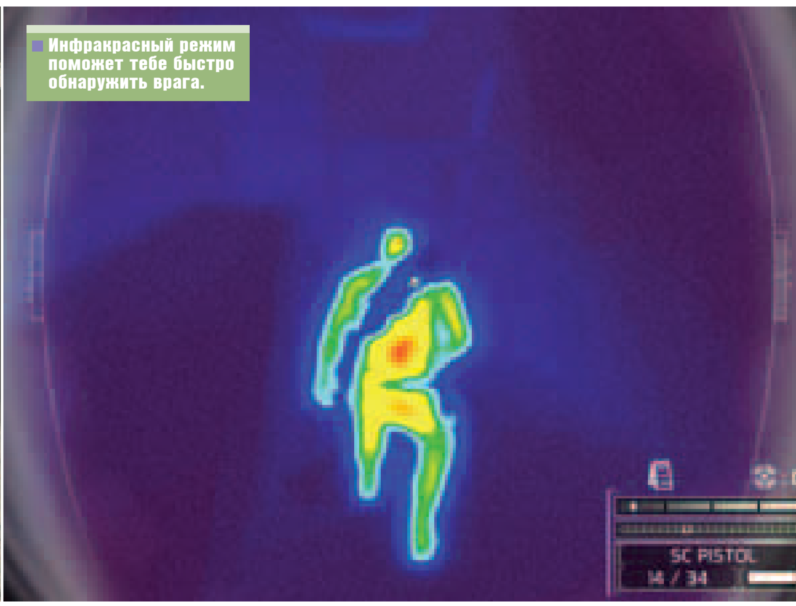
Если ты еще не знаешь, что за трехглазый зверь притаился на голове Сэма, мы расскажем тебе об этом. Это оригинальное устройство сочетает в себе как функции стандартного прибора ночного видения, так и множество других. С его помощью ты можешь видеть в инфракрасном диапазоне (а-ля хищник), а также наблюдать любые электромагнитные излучения.



Игра воспевает высокое искусство убийства всеми доступными компьютерному действу средствами



Текстуры в игре подобраны с большим тщанием.



Инфракрасный режим поможет тебе быстро обнаружить врага.

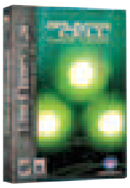


Ни один трехмерный шутер не обходится без туалета типа «сортир».

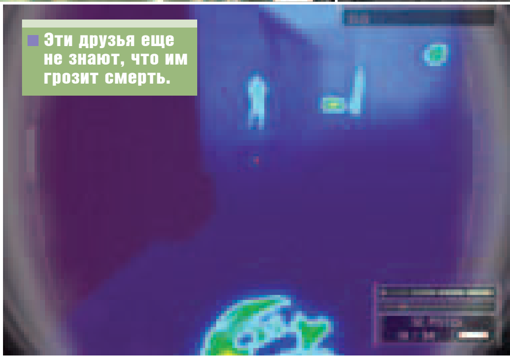


Заснул за работой. Ай, как нехорошо...

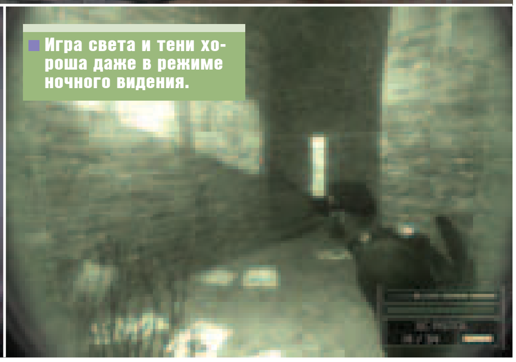
ВАМ, ПИЖОНЫ



Помимо обычной коробки с игрой выпущено также коллекционное издание. От варианта для обычных смертных его отличает железная коробка, дополнительный DVD со всяческим фанатским хламом, тремя дополнительными уровнями и несколькими рекламными роликами игры. Вся эта радость обойдется тебе в, без малого, 60 долларов.



Эти друзья еще не знают, что им грозит смерть.



Игра света и тени хороша даже в режиме ночного видения.

на него с потолка, выпрыгнуть из укрытия, спрыгнуть с навесной лестницы – и это только малая часть умений нашего друга.

ТЕОРИЯ ХАОСА



Возможно, тебя заинтересовало, что же значит странное словосочетание «теория хаоса» в названии игры? Теория хаоса – из области математики и физики. Смысл этой теории состоит в том, что незначительные изменения в исходных условиях динамической системы способны повлечь за собой непредсказуемые и крайне масштабные последствия. Впоследствии это было названо «эффектом бабочки», видимо, по аналогии с известным рассказом Рэя Бредбери "The Sound of Thunder", в котором путешественник во времени в глубоком прошлом по неосторожности наступает на бабочку и возвращается в совсем другое, чужое ему настоящее.

Кроме того, он умеет просто стрелять из пистолета, усыплять и стрелять специальными оглушающими патронами.

Перед каждой миссией тебе позволят выбрать, какой набор вооружения взять с собой на дело. Предлагается три стандартных варианта. Первый – "stealth". Здесь все ясно – те, кто любят нестись на крыльях ночи, прячась в тенях и делая гадости исподтишка, непременно должны остановиться именно на этом варианте. Минимум «боевых» боеприпасов, максимум шпионских прибамбасов. Второй вариант – "assault". Это для тех, кто любит бежать по уровню с пушкой наперевес. Третий же – «Выбор Реддинга». В него входит тот набор боеприпасов и устройств, который советует взять с собой в дорогу Уильям Реддинг, один из коллег Фишера.

НА ЛЕТУ

В отличие от своих предков, Chaos Theory нелинейна от начала и до конца. У тебя есть первая миссия, вокруг которой ты и начинаешь плести свой собственный, неповторимый сюжет игры. Конечно, никакой глобальной карты и своевольного блуждания по земному шару в Chaos Theory нет, зато есть те маленькие мелочи, за которые мы так любим отличные игры.

У тебя всегда есть выбор: убить мерзавца или все-таки допросить оного и добыть из недр его буйной головушки некую необходимую информацию. В пер-



По мостику приходится продвигаться со всей возможной осторожностью.





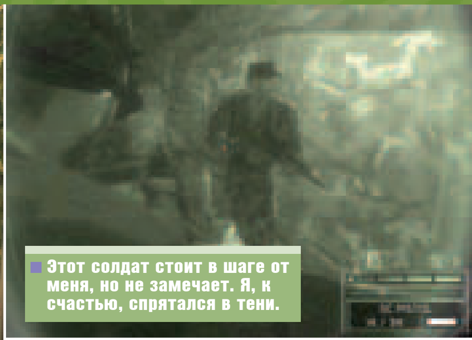
Интересно, кому в голову пришло оставить ноутбук под дождем?



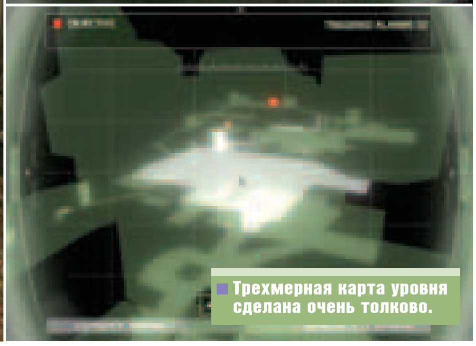
Только один герой выйдет на борьбу с колумбийской мафией.
Только один телефонный звонок может изменить все.
Только один шутер имеет право на жизнь.
XENUS ТОЧКА КИПЕНИЯ
DEEP SHADOWS
© 2005 «Deep Shadows». All Rights Reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.



Пока палатка пуста, можно и зайти на огонек, осмотреть внутреннее убранство.



Этот солдат стоит в шаге от меня, но не замечает. Я, к счастью, спрятался в тени.



Трехмерная карта уровня сделана очень толково.

вом случае игра вовсе не покажет тебе печальную табличку с предложением пройти сцену заново. Просто тебе придется немного напрячь мозги и подумать над тем, где еще можно добыть эту информацию. Возможно, тебе поможет какой-нибудь компьютер, а возможно придется порыться в чьих-то вещах. В любом случае, те небольшие задачи, которые в будущем могли бы быть связаны с убиенным товарищем, тебе уже не выдадут – заменят другими. Таким образом, твои задания создаются «на лету», в соответствии с обстановкой.

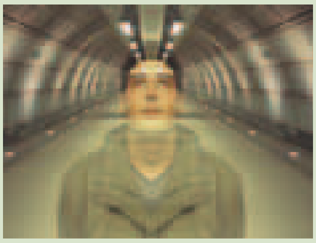
NOIZE WERKZ

Chaos Theory – первая игра из серии Splinter Cell, в которой такое большое внимание уделяется звуку. Да, на выстрелы и переполох твои враги всегда реагировали одинаково – прибегали со стволами наперевес. Но только в Chaos Theory можно, воспользовавшись выгодными окружающими условиями, хорошенько нашуметь и при этом остаться незамеченным. Скажем, в дождливую погоду, когда вовсю гремит гром, есть очень большой шанс, что твои выстрелы останутся незамеченными. Таким образом, теперь нужно думать не только о том, какая тень больше подходит для того, чтобы схорониться от пытливого взгляда неприятеля, но и о том, где и когда можно нашуметь, оставшись незамеченным и неуслышанным. В этом деле нам отличнейше помогает новый индикатор шума.

АТМОСФЕРА

Помимо отличного геймплея, Chaos Theory все еще держит

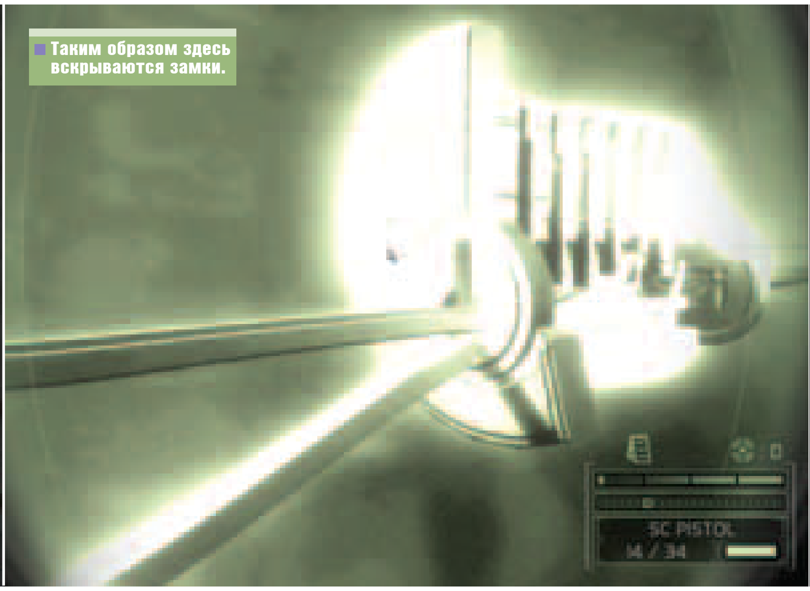
ЙОУ, ДИДЖЕЙ



Несмотря на то, что в рейтингах мы хвалим лишь звук игры, музыка также заслуживает отдельного упоминания. Ее автором является известный в узких кругах электронный музыкант Amon Tobin – личность в некоторой степени культовая, как поистине культовыми являются и лейблы, на которых выходят его пластинки: Ninja Tune и Ninebar. Музыку Amon Tobin сложно отнести к какому-то одному музыкальному направлению, но почти всегда в ней присутствуют элементы джангла, хип-хопа и, конечно, фри-джаза.
Впрочем, несмотря на все это, за музыку к ***Chaos Theory*** бразильский музыкант взялся всерьез – музыка в игре напоминает добротный саундтрек из хоррор-фильма.



Винтовые лестницы – опасное для жизни место.



Таким образом здесь вскрываются замки.





пальму первенства в номинации «почувствуй себя настоящим диверсантом». Несмотря на то, что на миссию нас забрасывают в гордом одиночестве, Сэм, которого, кстати, озвучил **Майкл Айронсайд** (Michael Ironside), ведет пространные диалоги с начальством. Начальство постоянно дает ценные указания и справляется о положении вещей. Сэм бодро рапортует о своих успехах и учит начальство доброте и милосердию, вытирая руки от крови только что павшего борца за свободу земного шара от всего на свете.

Все, включая интерфейс, заставляет тебя слиться с Сэмом в одно целое. Проходит немного времени – и ты уже на автомате переключаешь режимы зрения, как должное воспринимаешь голоса начальства в твоей голове и многое другое. Эта игра проникает в твой мозг, друг мой, и совсем не хочет его покидать. Путешествуя по метро после ночи, проведенной за Chaos Theory, я бы советовал тебе остерегаться затененных участков. Если ты застал себя за умышленным пребыванием в тени – знай, это первый шаг к уголовно наказуемым деяниям! А если, все же, тяга к убиению себе подобных в тебе слишком сильна – попробуй местный мультиплеер. Несколько режимов многопользовательской игры, как кооперативной, так и «все против всех», непременно удовлетворят все твои потребности.

КРАСИВО ДО УЖАСА

Именно такой комбинацией слов можно описать графику Chaos Theory. Игра как нельзя лучше преподносит себя. Начало первой миссии – ночная высадка на каменистый берег

Chaos Theory – первая игра из серии Splinter Cell, в которой такое большое внимание уделяется звуку



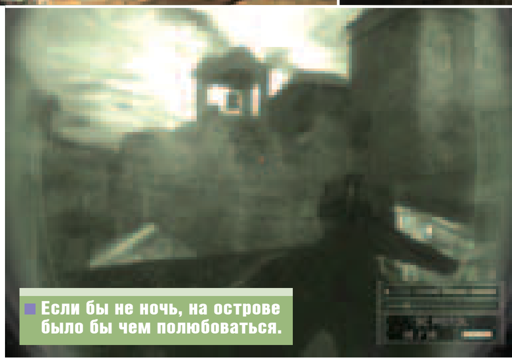
Пока одни мокнут под дождем, другие сидят у камина. Пришлось убить...



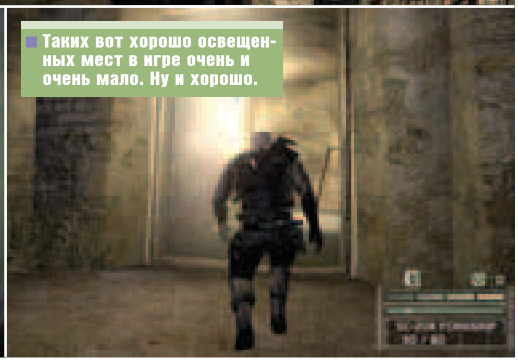
Всегда мечтал побывать на маяке.







Если бы не ночь, на острове было бы чем полюбоваться.



Таких вот хорошо освещенных мест в игре очень и очень мало. Ну и хорошо.

ФАКТЫ

3 типа «специального» зрения

2 незаменимо убийственных ствола

3 типа боеприпасов к ружью

10 отличных музыкальных треков

3 многопользовательских режима



под аккомпанемент раскатов грома. Ни черта не видно, редкие всполохи молний еле-еле выхватывают из ночной черноты очертания скал и только волшебный «намордник» товарища Фишера способен хоть как-то облегчить путь от воды до спасительной пещеры.

Ты оказываешься в тепле, сухости и относительном покое – и вдруг попадаешь в пещеру, вся красота которой бьет тебе по голове не хуже пыльного мешка с картошкой. Резкий переход от убогих черно-серых потемков к волшебным зеленоватым отсветам подземных хором и пугающе реальным теням впечатляет, да еще как.

Возможно, технологически Chaos Theory и отстает от ***Doom 3*** и ***Half-Life 2***, но возможности ее непростого движка очень успешно дополняются мегапрофессиональной работой дизайнеров уровней и художников. В результате получилась убойная смесь, способная привести в щенячий восторг даже самых требовательных эстетов от мира компьютерных развлечений. Браво.

БЛЕСК!

В Chaos Theory ты поиграешь обязательно – поверь мне. Один тот факт, что игра смотрится не хуже, если не лучше, самых-самых красивых игр современности, непременно заставит тебя проявить любознательность и посмотреть игру. Ведь не просто же так ты покупал себе этот навороченный компьютер, правда?

Ну а приживутся в ней, к сожалению, лишь те, кому по душе спокойные, вдумчивые действия, гадости исподтишка с мерзким хихиканьем и много, много теней. Несмотря на то, что экшена в третьей части серии значительно прибавилось, идти напролом все еще бесполезно. Засмеют, потом убьют. Или наоборот.

Будем честны: еще ни один PC-проект в жанре stealth-action не достигал такого уровня качества, графики, стиля... в общем, высочайшего уровня игра. Профессионализм виден буквально в каждой кнопке меню. Нам остается только с ужасом ждать четвертой части – что будет там, страшно даже представить. Ну а пока – наслаждаемся Chaos Theory.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	9.8
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.5

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

+ Если тебе нравятся игры подобного рода, то ты влюбишься в Chaos Theory.
– Новичков и любителей ураганной пальбы в игре ждет не одна трагическая смерть.

ГРАФИКА 9.0

+ Больше всего графике игры походит прилагательное «роскошная». Других нет.
– Тебе следует запастись очень мощной машиной, чтобы насладиться красотами игры.

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0

+ Отличная игра актеров, умопомрачительный реализм звукового окружения.
– Чтобы оценить звук Chaos Theory, тебе понадобится звуковая система 5.1.

ДИЗАЙН 9.0

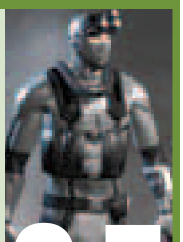
+ Уровни ювелирно выверены и предоставляют тебе известную свободу выбора.
– Иногда «свобода выбора» кажется несколько навязанной нам сценаристами.

УДОБСТВО 9.0

+ Игра потрясающе разнообразна, но управление осуществляется десятком кнопок.
– Клавиатурная раскладка по умолчанию иногда кажется несколько неудобной.

ИТОГО

Новый король в жанре «умных» шутеров. Поприветствуем.



9.5



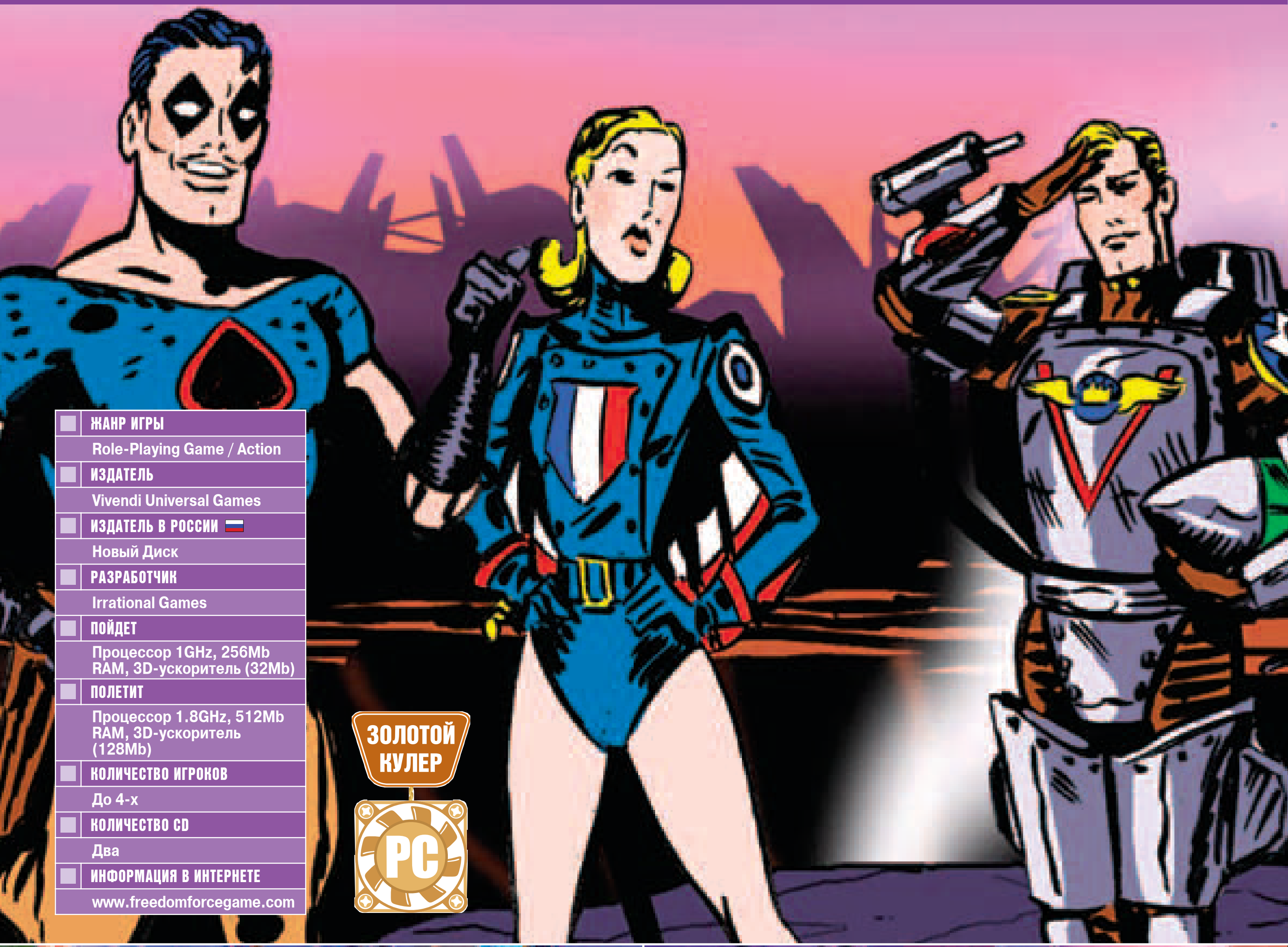
Наш герой. Красавец, а?



Поиграй со мной
PLAYBOY
THE MANSION
Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется
PLAYBOY
Официальный саундтрек
в продаже с апреля
UNIVERSAL
UBISOFT
trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

FREEDOM FORCE VS 3RD REICH

БЛИЦКРИГ В ПРОСТРАНСТВЕ И ВРЕМЕНИ

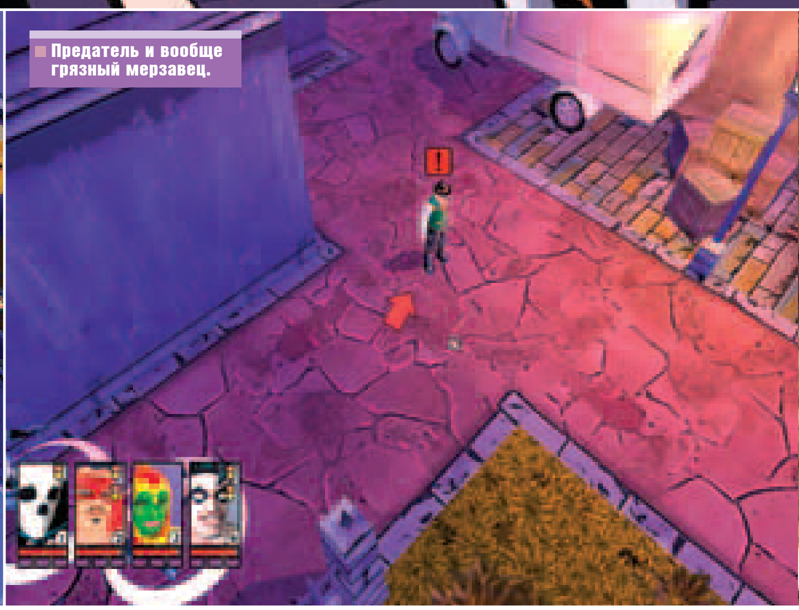


ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game / Action
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Universal Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Irrational Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4-х
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.freedomforcegame.com

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
PC



Ночь. Улица. Фонарь. Аптеки нет.



Предатель и вообще грязный мерзавец.

О КОМПАНИИ

Irrational Games сделали за свою долгую жизнь не так уж много игр. Однако количество, как ты наверняка догадываешься – не всегда показатель. Не в количестве здесь дело – в качестве. В недрах Irrational ковались такие гениальные проекты, как *System Shock 2*, уникальный киберпанковский триллер и, собственно, *Freedom Force*. Кроме того, некоторые сотрудники компании трудились над *Ultima Underworld* и *Thief: The Dark Project*.

Текст: Илья Зибирев

В то время, когда я и миллионы моих коллег – советских детей – с упоением изучали идеологически выдержанные рисованные истории про мутанта-Мурзилку и его друзей, нашим западным друзьям можно было только позавидовать. У них были нормальные комиксы. Комикс, как гигантский пласт массовой культуры, был и по сей пригожий день остается для нас безвозвратно утерянным.

Именно поэтому иногда непросто бывает для наших соотечественников проникнуться неземным пафосом «героического» комикса. Почему этот мужик нацепил малиновые лосины? Почему эта дама натянула трико и маску из магазина «Карнавальные распродажи»? Почему они разговаривают как буйнопомешанные, а сограждане встречают их появление метанием в воздух чепчиков и лифчиков? Если тебя мучают подобные вопросы – обратись к первоисточникам. Ключевые слова – "DC Comics" и, скажем, "Marvel". Кроме того, без понимания основ комиксовой героики тебе непросто будет понять некоторые игры. Такие, например, как ***Freedom Force***.

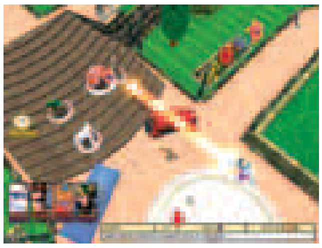
ЕЩЕ! ЕЩЕ!

Серия Freedom Force – одна из немногих по-настоящему успешных попыток превратить компьютерную игру в интерактивный комикс. Если большинство ее предшественников ограничивалось всплывающими после ударов и выстрелов облачками с "Bang" и "Ka-boom!" внутри, то FF смотрит на вещи глобальнее, будучи ударной смесью RPG и action в атмосфере комиксов и фантастических радиопостановок первой половины прошлого века.
Не будучи обремененными какими-либо лицензиями, сотрудники **Irrational** придумали свой фантастически-героический мир с нуля, и получилось у них это на удивление хорошо. Первая часть радовала тебя и прелестями холодной войны, и инопланетянами, и гостями из прошлого и даже обязательной угрозой уничтожения всего сущего. В общем, традиционный комиксовый бардак, который зачастую кажется нам таким привлекательным. Но – беда – игра проходилась за день, и оставляла игрока наедине с чувством полной неудовлетворенности. Хорошего всегда бывает мало.

ДОЖДАЛИСЬ

Спустя без малого три года нам дали еще одну порцию. Встречаем ***Freedom Force vs 3rd Reich***. Если сюжет первой части можно было назвать сумасшедшим, то от второй части голова не просто идет кругом, а вертится полноценным пропеллером. Уже на ранних уровнях мы встречаемся со старым знакомцем Nuclear Winter из первой части и его коммунистическими прихвостнями (напоминаю, игра про 60-е – холодная война, все дела) и крайне оперативно освобождаем Кубу от советских захватчиков.
Куба освобождена, передан пламенный привет Фиделю, и мы можем отправляться домой, пить шнапс и тискать Alchemiss в темном уголке. Но, чу! Что это? Что за ребята в странных касках? У местных байкеров сегодня праздник? Да нет,

УМЕЛЫЕ РУЧКИ



Первая часть *Freedom Force* предоставляла тем, кто уже порядком подустал от оригинальной игры, богатые возможности по модифицированию оной. Помимо конструктора героев, игра также поддерживала самопальные модификации, которые зачастую могли считаться истинным произведением искусства. Вторая часть, уж поверь, предоставляет сетевым Самоделкиным еще большую свободу.



Появление каждого нового героя оформлено в виде шикарной заставки, стилизованной под комиксы



Тихо и спокойно на немецких улицах. Было...



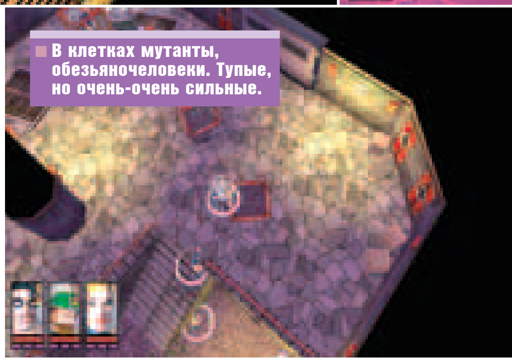
Со шпагой против танка? Смешно...



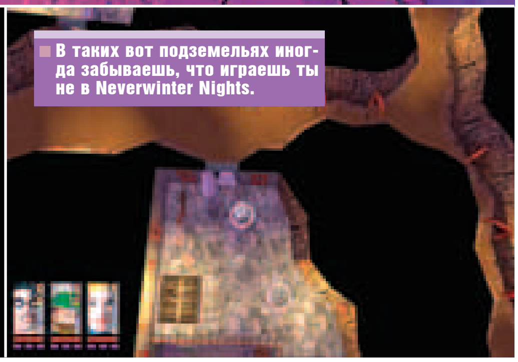
Кто дал обезьянам пулеметы?!



Японское вспоможение немецкому Рейху.



В клетках мутанты, обезьяночеловеки. Тупые, но очень-очень сильные.



В таких вот подземельях иногда забываешь, что играешь ты не в Neverwinter Nights.

БРОНЯ КРЕПКА



В *Freedom Force vs 3rd Reich* тебе дадут порулить настоящим танком! Это чудо немецкой инженерной мысли практически пуленепробиваемо, не боится огня, а также почти всех остальных видов магии, что позволяет ему с успехом сражаться против фашистско-немецких антигероев. Жалко, правда, что порулить им дают всего один раз.

это же фашисты! Откуда в Patriot City фашисты?

На этот и массу других каверзных вопросов сюжет игры будет отвечать тебе по мере их поступления. А поступать они будут очень и очень часто. Добро пожаловать в Freedom Force vs 3rd Reich. Здесь ты совершишь экскурсию по Второй мировой, тебе покажут конец света и еще много интересного. Форменный бедлам с пространственно-временными заворотами, почище, чем у Марти Макфлая и дока Брауна, перемежается трешево-пафосными причитаниями о судьбах мира и несколькими предательствами. Иногда, признаюсь, приходится сильно напрягаться, чтобы вовремя осознать, что за фокус показывает тебе Freedom Force на этот раз. И это, черт возьми, очень приятно.

Пространственно-временные каверзы кидают нас с одного края планеты на другой, из 40-х в 60-е, и обратно

ГЕРОИ ПРОШЛОГО

Несмотря на обилие различных мест, где тебе доведется побывать, основными декорациями в игре работает все же Германия 40-х годов – это видно и из характерного названия игры. А новое (точнее старое) время – это новые герои. Каждый школьник осведомлен



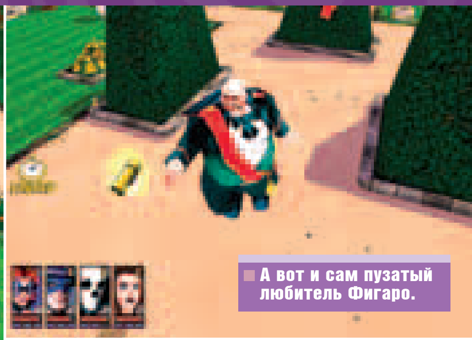
Вселяющее ужас устройство.



Вот они – герои Второй мировой.



Роскошный парк Fortissimo.



А вот и сам пузатый любитель Фигаро.



Это Blietzkrieg. Из-за этого мерзавца заварилась вся каша – а нам расхлебывать.

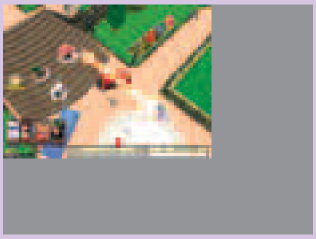
о том, что Вторая мировая была полна героями. Неудивительно, что среди них попадались и супергерои. Эти храбрые поборники свободы и независимости будут пытаться помогать тебе всеми доступными способами. Правда, Энергии-X тогда на Земле еще не водилось – приходится довольствоваться подручными техническими средствами. Так, смельчак Blackjack таскает в кармане колоду пиковых тузов и банку кислоты и при помощи этих нехитрых предметов заставляет трепетать всех фрицев в городе. Любительница шпаги и дурного прононса, Tricolour, потчует врага меткими ударами шпаги и жутко картавит, но в целом довольно беспомощна – в особенности против танков. Кумир же нашего друга Bullet, Sky King, носит на себе два центнера железного лома, напоминающего макет «Спитфайра», умеет летать и ловко управляется с парой пулеметов.

Как и в первой части, появление каждого нового героя оформлено в виде шикарной заставки, стилизованной под комиксы. Нельзя не отметить и роскошный голос «рассказчика» – такого сумасшедшего пафоса мы не слышали даже на советском радио. К слову, аналогичные рассказы о происхождении старых героев также доступны для изучения.

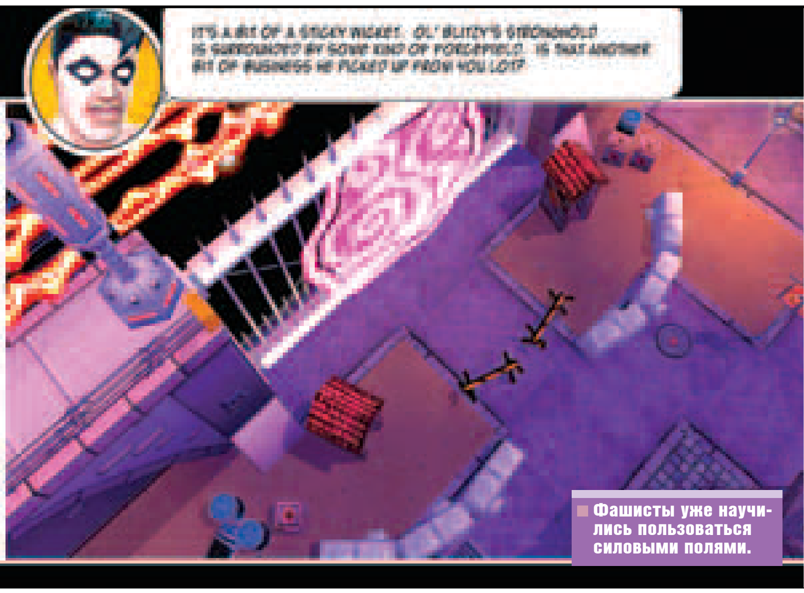
Не остался без героев и Рейх. О мерзавце Blitzkrieg я не буду рассказывать тебе, чтобы не портить удовольствие от сюжета игры – фактически, вся игра про него. А вот мой персональный любимец Fortissimo – другое дело. Толстячок отменно левитирует, деструктивно уп-

RUMBLE ROOM

Уже прошел игру, но все еще хочешь навешать тумаков приспешникам зла? Всегда хотел получить контроль над Nuclear Winter, Red October и прочими харизматичными ребятами? Тогда тебе сюда. Rumble Room – режим игры, который позволяет тебе сыграть по установленным тобой же правилам. Хочешь – разыграй старое доброе спасение города от полчищ динозавров. А хочешь – поведи команду из четырех Fortissimo в атаку на тот же мирный и спокойный город. Хочешь узнать, кто сильнее – Time



Master или новый, гигантский Nuclear Winter? И на этот вопрос ты сможешь получить ответ. Можно организовать поединок двух титанов в роскошном парке Fortissimo.



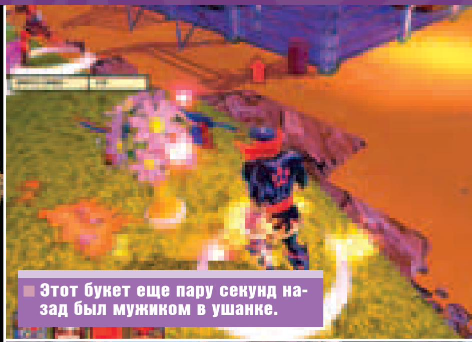
Фашисты уже научились пользоваться силовыми полями.



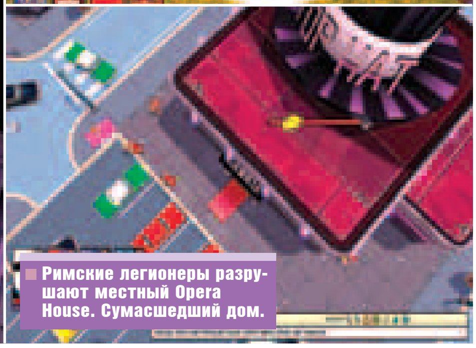
Летающие мозги на службе Рейху.



Наш старый знакомец Time Master. Опять ему не повезло – приковали к полу.



Этот букет еще пару секунд назад был мужиком в ушанке.



Римские легионеры разрушают местный Opera House. Сумасшедший дом.



ражняется в оперном пении и поминутно клянется в своей вечной преданности Дуче. Приятного, к слову, должно быть как можно больше – Fortissimo будет попадаться нам на пути аж трижды, и каждая схватка с ним будет обставлена просто роскошно. Особенно вторая – в великолепном парке.

Пространственно-временные каверзы кидают нас с одного края планеты на другой, из 40-х в 60-е и обратно. За всем этим, однако, не забывается и обязательный рост героев над собой. Как и раньше, между уровнями ты можешь раздать плюшки особенно отличившимся спасителям человечества, попросить ребят выучить пару новых трюков и ознакомиться с возможностями новоприбывших членов команды. Помимо старых знакомых, а также героической троицы из прошлого, в твое распоряжение попадут несколько новых героев, попавших под влияние Энергии-Х. Особо хочется отметить Green Genie, с легкостью превращающую врагов в кусты сирени, и Tombstone – крайне мрачного типа, умеющего завладевать телами врагов. А вот некоторые старые товарищи подкачали. Так, Microwave в игре практически недоступен – его можно взять в команду только в паре последних уровней.

НЕ ТОТ СЛУЧАЙ

Обычно продолжения хороших игр мы ждем с некоторым ужасом. Как же, ведь опыт, сын ошибок трудных, подсказывает, что продолжения – чаще всего попытка подзаработать на честном имени успешного оригинала. К счастью, за сиквел Freedom Force мы были непоколебимо спокойны – у Irrational руки растут ровно из того места, из которого нужно. Единственное (кроме нового, на 300 процентов более ударного сюжета), что решили немного подправить в игре, так это графику. Несмотря на то, что оригинальная Freedom Force датируется аж 2002 годом, ее графике в современных реалиях не нужны даже пластические операции – такой стиль исполнения действительности (см. также ***Evil Genius***) крайне нетребователен к полигонам и прочим мультитекстурированиям. Несмотря на это, движок все-таки немного подправили. Теперь он щеголяет оптически

КОТОРЫЙ ЧАС?

Время играет в ***FF vs 3rd Reich*** первостепенное значение. Первое, что ты должен научиться делать в игре, – умело пользоваться паузой. Да-да, в любой момент происходящее на экране можно попросить постоять на месте – прямо как в каком-нибудь ***Baldur's Gate***. Пока включена пауза, можно отдышаться, обдумать свои героические планы и раздать героям приказы. Кроме того, время можно ускорять и замедлять. Максимум – в два раза и с градациями в 20 процентов. Хочешь посмотреть, как эффектно Minuteman бьет своей



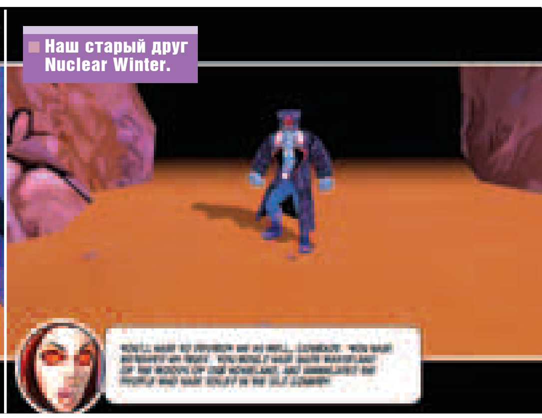
арматуриной по каске очередному фашисту? Нет проблем, жми кнопку '–' и наслаждайся зрелищем. А если лень ждать, пока твои ребята добегут до нужного места, – жми '+'.



Куба – отличное место для ракет с надписью «СССР».



С прошлой серии этот парень немного подрос.



Наш старый друг Nuclear Winter.

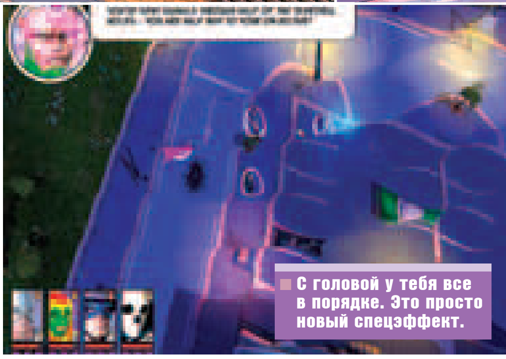

PROJECT:
SNOWBLIND
ТЫ – СУПЕРБОЕЦ, ОСНАЩЕННЫЙ БИОМОДАМИ И ОСЛЕПЛЕННЫЙ ЯРОСТЬЮ.
СМОЖЕШЬ ЛИ ТЫ СПАСТИ КИТАЙ БУДУЩЕГО?
«ПЕРВЫЙ И ГЛАВНЫЙ ШУТЕР 2005 ГОДА»
ign.com
eidos
CRYSTAL DYNAMICS
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
© 2004 Eidos Interactive. Разработчик Crystal Dynamics. Eidos Interactive, издание. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru.
Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



Динозавр. Получи и распишись.



Хороший камушек. Жалко – стекляшка.



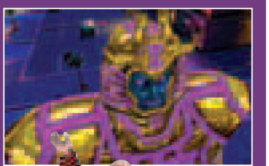
С головой у тебя все в порядке. Это просто новый спецэффект.



Вот так будет выглядеть Patriot City после конца света.

ФАКТЫ

- **1** неожиданно сошедшая с ума героиня
- **2** отличных советских злодея
- **4** супергероя в команде – достаточный минимум
- **2** героических самопожертвования за игру
- **2** сверх-сверх-героя схлестнутся в битве за вселенную





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	9.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.6

правильными тенями и дюжиной новых спецэффектов, сильно влияющих на ментальное здравие играющего. Удружили. Теперь игра выглядит попросту идеально. Отлично продуманная стилистика с успехом дополняется феерическими спецэффектами. Ребята в сумасшедших костюмах превращают хоть Patriot City, хоть кубинский пляж в один большой, сверкающий всеми цветами радуги фейерверк.

Обычно мы не уделяем много внимания музыке, но это не тот случай. Люди, ответственные за музыкальное оформление FF vs 3rd Reich, заслуживают прижизненного памятника. Саундтрек к этой игре я бы купил без вопросов.

Каждый уровень снабжен своей музыкальной темой – да такой, что хочется смеяться от счастья. Особенно, конечно, хорошо музыкальное сопровождение выступлений Fortissimo, уровни с участием героев прошлого и ориентальные мотивы тех битв, в которых участвуют Red Suns, японские союзники Рейха.

Озвучка персонажей, впрочем, не менее хороша. Каждый из твоих подопечных всегда имеет что сказать, голоса подобраны идеально.

МАЛО!

Вообще-то, я только что прошел FF vs 3rd Reich и очень хочу влепить ей «двойку». За что? Уж не думаешь ли ты, что все шесть страниц я дурачил тебя, выставляя игру отличницей и молодцом? Нет, все написанное выше – правда. Как правда и то, что игра просто предательски коротка. Там, где кто-нибудь смог бы сделать три части, два адд-она и один порт на GameBoy Advance, Irrational сделали всего лишь одну игру. Каких-то два дня, проведенные за спасением вселенной – это опять слишком мало. Впрочем, окончание новой FF вполне недвусмысленно намекает на то, что без продолжения банкета не обойтись – как в любом хорошем комиксе. А это – еще одна радостная новость для нас.

Единственное, на что мы искренне надеемся, – что следующая часть игры будет абсолютно новой и все-таки подлиннее.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 10.0
- \+ С первого уровня FF хватает мертвой хваткой и не отпускает до самого конца.
- – Игра просто неприлично коротка – впрочем, как и ее предшественница.

ГРАФИКА 8.0
- \+ Непревзойденная стилистическая выдержанность, яркая, красивая картинка.
- – FF выглядит великолепно, за исключением, разве что, анимации персонажей.

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
- \+ Irrational покажет вам, дети, как правильно делать звук и музыку в играх.
- – Редкий случай, но звук идеален.

ДИЗАЙН 10.0
- \+ До миллиметра выверенная стилизация под ретро-комиксы и радиопостановки.
- – Ты удивишься, но и здесь все идеально.

УДОБСТВО 9.0
- \+ Интерфейс удивительно гармонично вписывается в общий игровой процесс.
- – Межмиссионные диалоги не очень удобны. В остальном – все прекрасно.

ИТОГО

Игра-титан. Обязательна к приобретению для любого нормального человека.



9.5



Celestial Clock – не место для драк. Однако же, приходится.


Ты знаешь, что случилось.
Мор
утопия
Ice-Pick Lodge
Бука

MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ

БАБОЧКА И УРАГАН

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Dreamcatcher Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Wargaming.net
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3 Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Два
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.domination-game.com



В недрах десантных кораблей к врагу едет Горе.



А это уже приехавшее горе.

О КОМПАНИИ

В данный момент Wargaming.net имеет в своем портфолио четыре игры – *Massive Assault, Massive Assault Network, Massive Assault: Расцвет Лиги и DBA Online*. Первые три проекта являются, по сути, разными модификациями одной и той же игры, DBA Online же вещь самостоятельная, на лицо ужасная и такая же внутри (там, к слову, как раз тысяча видов юнитов).

Текст: Егор Просвирнин

Попробовав вообразить себе портрет хардкорной пошаговой стратегии, рисуемый в коллективном бессознательном, ты непременно наткнешься на «запутанный интерфейс», «ужасную графику», «четыре с половиной тысячи видов войск» и обязательное «две недели читал руководство пользователя, потом не выдержал и бросил». «*Massive Assault: Расцвет Лиги*» – совсем другое дело. Легка словно весенний ветер, красива как первая любовь и с виду проста как заморская игра в шахматы.

А ЕСЛИ ЭТО ЛЮБОВЬ?

И в то же время эта чертовка способна продержать тебя у компьютера до первых рассветных лучей, доведя до нервного и физического истощения. Забыв семью, друзей, работу и хозяйство, роденовским «Мыслителем» ты будешь думать, думать и думать. Потому что МА – это чистой воды шахматы, с нарочито простыми правилами, которые ты выучишь за две минуты. Игра балует тебя всего парой десятков типов юнитов, отличающихся силой атаки, броней, скоростью передвижения и ценой. Некоторые из них не могут стрелять, зато с удовольствием перевозят товарищей. Еще есть карта, поделенная на области-страны с обязательными «столицами». Каждый ход контролируемые тобой просторы генерируют наличность, с помощью которой покупаются войска, которые в свою очередь вторгаются в сопредельные государства и захватывают столицы. Кто присвоил все вражеские земли – тому и лавровый венок победителя. Вот и все правила (есть еще пара нюансов, но их ты освоишь уже по ходу игры). Поскольку в МА твоему мозгу не придется отвлекаться на тысячи различных типов юнитов и сотню-другую правил атаки и защиты для разных типов территории, то ему не остается ничего иного, как думать.

БИТВА ЗА НЬЮ-ВАСЮКИ

«– Это возмутительно! – заорал одноглазый. – Отдайте мою ладью.
– Сдавайтесь, сдавайтесь, что это за кошки-мышки такие!
– Отдайте ладью!
С этими словами гроссмейстер, поняв, что промедление смерти подобно, зачерпнул в горсть несколько фигур и швырнул их в голову одноглазого противника.
– Товарищи! – заверещал одноглазый. – Смотрите все! Любители бьют! Шахматисты города Васюки опешили. Не теряя драгоценного времени, Остап швырнул шахматной доской в лампу и, ударяя в наступившей темноте по чьим-то челюстям и лбам, выбежал на улицу. Васюкинские любители, падая друг на друга, ринулись за ним»
И. Ильф, Е. Петров, «Двенадцать стульев».

Вот, в принципе, самое исчерпывающее описание игрового процесса в кампании Massive Assault. Тебе выдают смехотворно малое количество войск и насылают на них целые орды клокочущих яростью врагов. Ты отбиваешься со зверской силой смертельно раненого льва, у тебя остается полтора полумертвых юнита, ты

СИНОПСИС



События *«Расцвета Лиги»* происходят после событий первой части игры, когда Союз Свободных Наций победил Революционную Лигу. Но, как водится у плохих сценаристов, победа была неполной, враг бежал, но не до конца и далее в том же духе. Соответственно, в кампании за Союз мы пытается Лигу дожать, а в кампании за Лигу пытаемся отобрать завоеванные Союзом земли.

Тебе выдают смехотворно малое количество войск и насылают на них орды клокочущих яростью врагов



Так приятно спозаранку получить мортирой в лоб!



К дорогостоящему боевому роботу в гости пришел товарищ с неприличной фамилией.



Бойцы Союза доказывают оппортунисту из Лиги все неправоту его политической позиции.



Вьетнамская война будущего. Коммунисты сверху.

JESUS SAVES



Должен предупредить, что в игре очень странная ситуация с автосохранением в режиме сетевой игры. Теоретически, autosave после каждого хода есть, и им можно пользоваться. Практически, сохранение происходит в конце каждого хода, когда ты уже истратил все перемещения и ситуацию изменить никак нельзя. Поэтому как можно чаще сохраняйся самостоятельно.



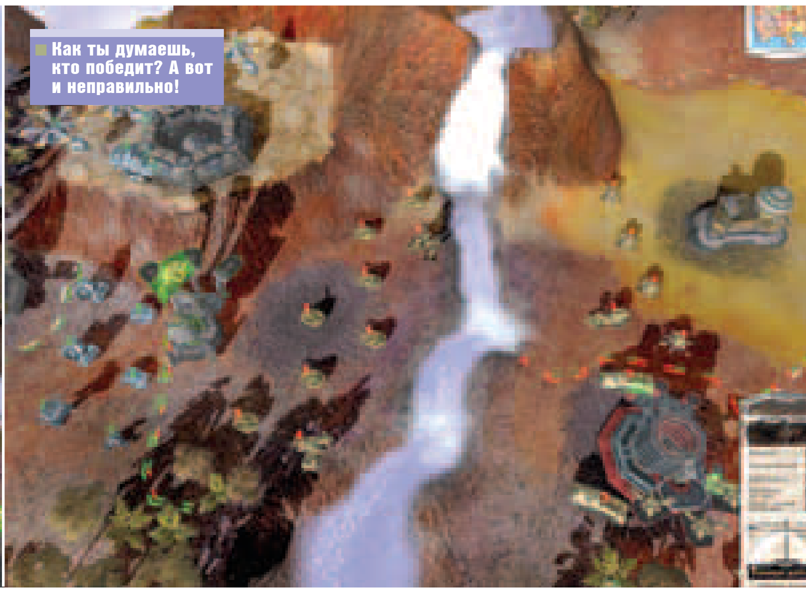


счастлив, тебе уже чудится свет в конце туннеля. И вдруг игра с сатанинским хохотом швыряет в лицо горсть шахматных фигур, высаживая в твоем тылу огромный десант, переводя под вражеский контроль часть союзных войск или устраивая еще какой-нибудь «сюрприз-сюрприз!». Фирменным мотто кампании я бы назвал «Если тебе кажется, что ты начинаешь побеждать, ты явно заблуждаешься». Мучения усугубляют так называемые «герои» (слегка улучшенные версии обыкновенных боевых единиц), которых ни в коем случае и ни при каких обстоятельствах нельзя терять – иначе, кто будет вести зануднейшие диалоги между миссиями? Компьютер, не будучи дураком, направляет большую часть атак именно на сюжетных персонажей, благодаря чему в особо заковыристых миссиях можно провоевать несколько часов. Несколько часов отчаянной борьбы, внезапных стратегических озарений, совершенно бредовых тактических ходов с неожиданными развязками и, конечно же, с блаженно-утомленным «Я сделал это!» в

Повторять подвиг спартанцев приходится с помощью тяжелой артиллерии, презрев ближний бой

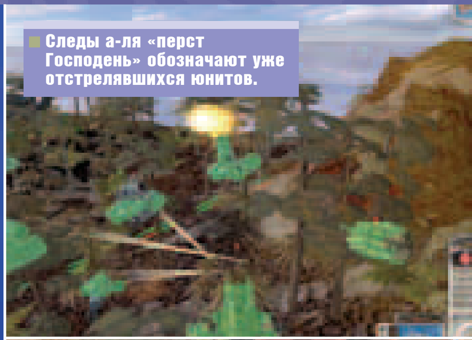


«Продолжаются боевые действия в горных районах Острова Сокровищ!».



Как ты думаешь, кто победит? А вот и неправильно!





Следы а-ля «перст Господень» обозначают уже отстрелявшихся юнитов.



Последний воин Революции вот-вот падет.

конце – разве не ради этого ты до сих пор играешь в компьютерные игры?

ТРУППА ИМЕНИ ТРУПА

В этом месте нам по сценарию надлежит сделать трагические лица, посетовав на некоторую «странность» русской версии игры. Оную, родную нам, версию игры озвучивали сами авторы Massive Assault, среди которых есть и русские, и белорусы. К сожалению, это сказалось как на качестве озвучки, так и на внутриигровых текстах.
Голоса подобраны не очень хорошо и иногда вызывают неприятие. Кроме того, борцы за чистоту русского языка будут неприятно удивлены тем, что «актеры» довольно часто неправильно ставят ударения в словах! Про странные фразы типа «Захват страны даст возможность получать доход» и «Еще есть снаряды, командир!» (произносящиеся с интонацией подуставшей мадемуазель легкого поведения в том случае, если еще не все юниты походили) мы и не говорим. В общем, дабы сохранить свое психическое здравие в полном порядке, на подобные огрехи и недоразумения лучше вообще не обращать внимания. Сохранить в девственной чистоте свои эстетические чувства можно и отказавшись от кампании в пользу более утонченных развлечений – тех, где диалогов не предусмотрено.

В АТТАКУ, КАМРАДЫ!

Например, «Штурм». Разместив на бюджетные средства армию в зонах высадки, за ограниченное количество ходов ты обязан устроить локальные Омахи-Бич со счастливым финалом в

ЦЕННЫЕ КАДРЫ



В режиме кампании нам ни в коем случае нельзя терять героев (которыми, напомню, являются обычные, лишь слегка улучшенные юниты). В случае потери боевого товарища один из оставшихся в живых выходит на связь и сообщает в меру похоронным голосом: «Такого-то такого убили!». Однако даже в случае ранения новые Ахиллесы и Одиссеи дурным голосом орут в радиоэфире: «Ааа! Мне раздробило ногу!». Как это злит, словами не передать – у нас тут прорыв линии фронта, враг высадил десант в тылу, а какому-то пострелу, которого я всегда держу в тылу от греха подальше, ногу раздробило! В общем, нет от героев никакого практического толку – сплошные неприятности.



Настигла ракета свободы врагов!



Бамс! – и нету подлеца.

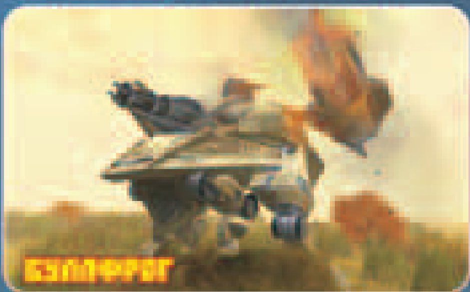
ПАРК ЮНИТОВ MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ



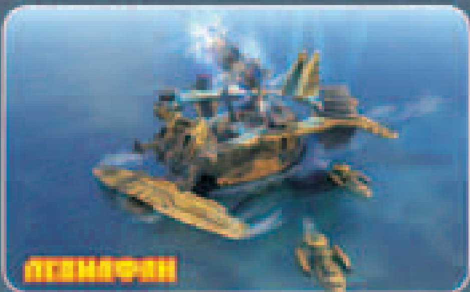












БУНКЕР



ПТЕРОШИЛД



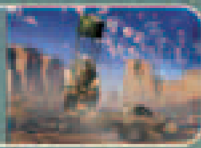
СМОЛЛФУТ



БИО-ТАНК



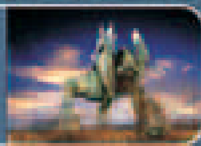
СКОРЧЕР



УПС



ОСТРИЧ



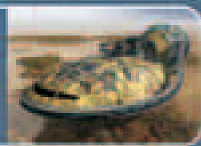
АННИГИЛЯТОР



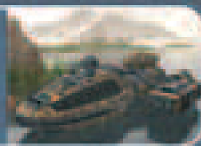
ДЭСТУРРЕТ



ТРИТОН



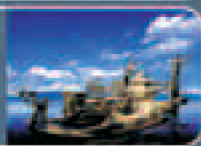
КИЛЛЕРВЕЙВ



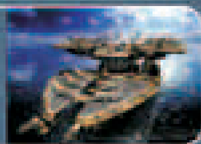
ТУРТЛ



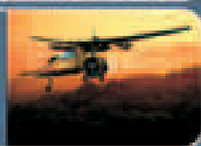
ФАЙЕРСТОРМ



ПТЕРОНЕСТ



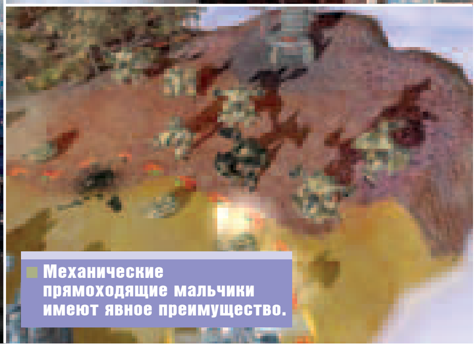
ПТЕРОПЛАН







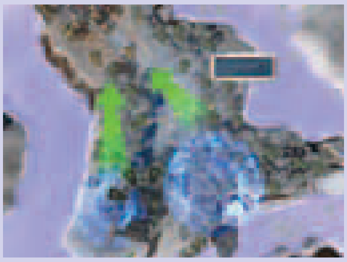
Возмездие настигло гада.



Механические прямоходящие мальчики имеют явное преимущество.

виде уничтоженных вражеских баз. Кто не успел – тот тугодум и самый маленький из семи белоснежкиных гномов. Какой-то смысл забава приобретает только на максимальном уровне сложности – до этого противник банально заваливается тяжелобронированным мясом. Или, скажем, «сценарии» – отдельные битвы с романтическими названиями вроде «Новые Фермопилы». Правда, повторять подвиг спартанцев приходится с помощью тяжелой артиллерии, презрев ближний бой. Как вариант – «карьера», являющаяся в некотором роде калькой с соответствующего режима из ***Command and Conquer: Generals Zero Hour***. То есть, серия битв с разнообразными командирами из вражеского стана, каждый из которых обладает своим собственным набором особенностей. Но настоящим испытанием твоей храбрости, мудрости и воли к победе будет «Мировая война», про которую мы расскажем, переведя разговор на сетевой режим.

ПОЧТИ ПО УЧЕБНИКУ



Кроме тактического мышления, старайся использовать еще и стратегическое – в частности, просчитывать направления удара при раскрытии секретных союзников. Иногда, наведя курсор на нейтральную страну, можно увидеть, есть ли вероятность того, что она окажется вражеским секретным союзником. Если такой вероятности нет, то подумай, нужно ли тебе открывать еще один фронт и оттягивать на него свои силы или же лучше ударить по потенциальному секретному союзнику. Заодно не забывай и о пользе удара сразу с двух направлений – вряд ли супостат сможет сдержать мощь сразу двух армий.

ИГРЫ РАЗУМОВ

Многопользовательская игра предполагает собой изящество мысли и абсолютное безразличие к скорости Интернет-соединения. Ты подключаешься к игровому серверу, выбираешь сессию, делаешь ход, отсылаешь данные о нем на сервер, после чего можешь спокойно вырубать компьютер и идти спать – следующий ход можно сделать и завтра. Мировая война проистекает на карте ограниченных размеров с интригой в виде нейтральных стран. Местные Швейцарии могут как соблюдать нейтралитет, так и оказаться Скрытым Вражеским Союзником, который раскроет свою злобную сущность в самый неподходящий для тебя момент. Страх и ненависть в Мидгарде и Полинезии (миры, где проистекают бои) зачастую доводят до нервного угрызения ногтей на руках в ожидании хода супостата. В конце побоища обычно остается один полудохлый юнит, непременно гибнущий от ран сразу после финальных титров. Победитель, помимо осознания себя доминирующей формой жизни, получает очки и шанс занять достойное место в мировой таблице о рангах и прославиться на весь Земшар.









Бойся «Остричей», враг мягкотелый!



Две Твердыни.





ФАКТЫ

2 серьезно воющие друг с другом стороны

10 разнообразных миров для кровопролития

15 ходов в средней мультиплеерной партии

7 различных режимов нескучной игры

3 стихии, где идет война: суша, вода, воздух



ГЛАЗ-КОНФЕТА

Все эти приятности имеют место быть в очень милой графической оболочке. Шейдерная вода, отражающиеся в ней облака, различные погодные эффекты, дрожание раскаленного воздуха в мире Инферно – все, как говорит актуальная молодежь, путем. Да, модельки техники по нынешним временам примитивны, ландшафт не так уж разнообразен, и рядом с ***Warhammer 40,000: Dawn of War*** игра смотрится простовато. Но, дорогие друзья, не будем забывать, что перед нами серьезный походовый варгейм – жанр, высокими бюджетами обычно не балуемый. Невозможно не умиляться облетам камеры в slo-mo вокруг взрывающихся юнитов – это так трогательно, что хочется заплакать. То есть, нам искренне пытались сделать красиво, и это отчасти получилось – живущие на голодном пайке жанровые ортодоксы в восторге, случайно забредшая на огонек публика также поглядывает с интересом и интересуются, сколько полигонов вон в том холмике. Саундтрек полностью соответствует имперским замашкам разработчиков – грохочущие симфонические композиции прекрасно сочетаются с рассказами про «последний рубеж, который вы обязаны отстоять!». Боевой дух поднимается неимоверно. Звук выстрелов и взрывов не сильно впечатляет, про блеяние актеров уже было сказано выше.

Итак, у нас получается красивая, умная, чрезвычайно простая на первый взгляд игра, способная подарить терпеливому стратегу множество часов отчаянных раздумий над картой планеты.

Большая заслуга MA состоит в том, что нам наконец-то выдали «варгейм с человеческим лицом». Несмотря на свою интеллектуальность, игра не оттолкнет любителя шейдеров и разноцветных спецэффектов спрайтово-шестиугольным лицом. Были бы в ней еще человеческие тексты и нормальная озвучка персонажей – получилась бы практически идеальная игра.



Я победил. Как всегда.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ — 9.0

+ Под внешней простотой скрывается отлаженный механизм чудовищного свойства.
– Если думать не привык – то получишь по ушам. Хочешь играть – учись думать.

ГРАФИКА — 8.0

+ Трогательное slo-mo, неяркие взрывы, тщательно выдержанный стиль во всем.
– Совсем не впечатляющие по нынешним временам текстуры, примитивные модели.

ЗВУК И МУЗЫКА — 7.0

+ Приятные слуху музыкальные композиции, симпатичные звуки.
– Озвучка очень плачевного качества, портящая радость от игры.

ДИЗАЙН — 10

+ Игра от начала и до конца выполнена в едином, монолитном и непогрешимом стиле.
– Нет.

УДОБСТВО — 8.0

+ Крайне простое и удобное управление, интуитивно понятный интерфейс.
– Небольшие неудобства с главным меню, неудачно реализованное автосохранение.

ИТОГО

Самая привлекательная и увлекательная походовая стратегия на сегодняшний день.



9.0

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

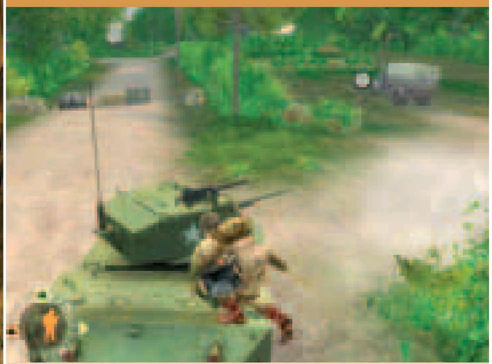
ПОЧТИ БРАТЬЯ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Очень часто твои парни ведут себя как настоящие профессиональные солдаты.



Еще одно преимущество танка – легкий пулемет на башне, из которого может стрелять сам игрок.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Четыре
КОЛИЧЕСТВО CD
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.brothersinarmsgame.com

Я надеюсь, ты читал наше бета-превью на *Brother in Arms* в прошлом номере журнала. Если помнишь, под конец я выразил надежду, что, если у разработчиков все пойдет так, как задумано, мы получим отличную игру. И мы ее действительно получили. Более того, если бы не пара досадных огрехов, у них получился бы буквально шедевр. К сожалению, до нетленного образца для подражания чуть-чуть не дотянули, но достойный нашего времени проект у разработчиков к счастью все-таки вышел.

МЯГКО И НЕЖНО

Игра не торопится бросать нас в эпицентр боевых действий с самого начала, доверив тебе командование полноценным отрядом и оставив безо всяких наставлений. Сразу после головокружительного прыжка с горящего самолета и сопутствующего ему приземления, нас вводят в курс дела: как бегать, как прыгать, как стрелять. Некоторое время отпускают на освоение этих нехитрых действий и очень скоро выдают в командование полноценного солдата, которого можно использовать так, как заблагорассудится (гусары – молчать!). Тут же проводят краткий курс обучения командованию на близлежащем пугале и – вперед, смело на позиции врага.

НЕДОЛЕТ

Расскажу, из-за чего игра не дотянула до «девятки». Для шутера, в котором жизнь игрока во многом зависит от его напарников, логично провести очень серьезную работу над их интеллектом. И нельзя сказать, что разработчики подошли к этому вопросу спустя рукава. Но иногда наши однополчане ведут себя настолько глупо, что хочется их всех собственноручно перестрелять (что, между прочим, в игре физически невозможно). К счастью, такие неприятности случаются редко, но зато уж как только они происходят, не заметить их просто невозможно. Напарники, не задумываясь, бегут под пули врага, когда я просто приказывал им подавить его огневую позицию. Они не двигаются с места, когда я прошу их о прикрытии. В общем, иногда бывает грустно.

ПОЧТИ КАК В ЖИЗНИ

Но в остальном впечатление от игры просто отличное. Все ее элементы сделаны с прямо-таки нечеловеческой любовью и завидным старанием, за что разработчикам действительно стоит поклониться в пояс. Сотрудники **Gearbox** пытались создать игру, максимально приближенную к реальности. И, черт побери, им это удалось. Каждая деревенька, перепол-

Конечно, реализм коснулся не только уровней. Вместе с ним в игру пришла и повышенная сложность

О КОМПАНИИ

■ В состав Gearbox, компании разработчиков из Техаса, основанной в 1999 году, входит довольно внушительный штат сотрудников, на счету которых такие игры, как *Quake*, *Duke Nukem 3D* и *Civilization*. Из собственных проектов студии стоит упомянуть отличные адд-оны для *Half-Life* и посредственную *James Bond: Nightfire*.







ненная немцами, каждый холм, за который нам предстоит бороться не на жизнь, а на смерть, так и кричат: «Мы настоящие!». И, ты знаешь, я им почему-то верю.

Конечно, реализм коснулся не только уровней. Вместе с ним в игру пришла и повышенная сложность. Даже и думать забудь про одиночные сражения с врагом. Без своего отряда ты стоишь двух, максимум трех поверженных врагов. Игроку вообще хватает пары метких выстрелов или одной пулеметной пули, чтобы осесть на землю бездыханной тушкой.

А оружие? Что они сделали с ним?! Такое ощущение, что у главного героя постоянно трясутся руки: можешь забыть о меткой стрельбе. И ты знаешь, это круто. Приходится в корне менять все свои привычки, приобретенные в других играх. И начинаешь понимать, какие это страшные вещи – автомат и пулемет. Чтобы ощутить это в полной мере, надо просто самому недолго поиграть в Brothers in Arms.

ДВУМ СМЕРТЯМ НЕ БЫВАТЬ? АГА, ЩАЗ

Добавляем сюда отличный интеллект врагов (иногда они, кажется, ведут себя умнее напарников игрока), а также полное отсутствие всякого рода аптечек, и получаем игру, бросающую настоящий вызов всем любителям тактических шутеров. Да, этот орешек раскусить непросто. Но какое наслаждение в итоге!

После нескольких смертей игра великодушно предлагает нам вылечить свое отделение и себя заодно и попробовать пройти сложный участок заново. Достаточно гуманная идея разработчиков, особенно если учитывать то, что сохраняться вручную тут нельзя. Хорошо хоть места для автоматического сохранения расставлены грамотно, так что много ругаться на сейвы не придется.

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА

Не менее качественно выполнена и графическая составляющая игры. Модели персонажей сделаны с удивительным количеством деталей, ну а за анимацию надо давать орден. В комплекте идет полноценная физика, аутентичные спецэффекты и, к сожалению, довольно размытые текстуры. Да, без недостатков, к сожалению, не обошлось, хорошо хоть на общем фоне они практически незаметны.

Звук сделан просто замечательно. Музыки почти не слышно, но вот исполнена она в духе жанра – пафосные оркестровые композиции уже давно стали неотъемлемой частью игр про Вторую мировую и без них чувствуешь себя как-то неуютно что ли.

На самом деле, финальный рейтинг говорит сам за себя: перед нами просто отличная игра, одна из лучших в своем классе, к тому же великолепно использующая, казалось бы, уже всем надоевший антураж той великой войны. Просто купи диск с игрой и почувствуй себя командиром настоящего отделения. Поверь, это стоит твоего внимания.

ФАКТЫ

8 дней войны перенесены в игру

2 вида оружия можно таскать с собой одновременно

1 пулеметная пуля гарантировано несет смерть

1 миномет, прикрытый пулеметом, – это страшно

1 танк без сопровождения пехоты долго не протянет

1 атака «в лоб» – и нашего отряда как не бывало





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 9.1



А что по-твоему произойдет с человеческим телом, если рядом взорвется граната?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Почувствуй себя командиром настоящего боевого подразделения той войны.
– Интеллект однополчан время от времени доводит до белого каления.

ГРАФИКА 9.0

+ Очень реалистичная и живая картинка, замечательная анимация моделей.
– Время от времени на глаза попадаются непозволительно плохие текстуры.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

+ Звукорежиссеру не зря платят деньги – весь звук выполнен на пятерку.
– Игра для взрослых, так что в комплекте – неплохой набор крепких слов.

ДИЗАЙН 9.0

+ После игры начинает казаться, что ты только что вернулся из Нормандии.
– Образы однополчан, к сожалению, не отличаются особенной глубиной.

ИНТЕРФЕЙС 9.0

+ Удивительный минимализм бок о бок с невероятной функциональностью.
– Некоторое время, конечно, к местному интерфейсу придется привыкать.

ИТОГО

Потрясающий тактический экшен. Без пяти минут шедевр в своем жанре.



8.5

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

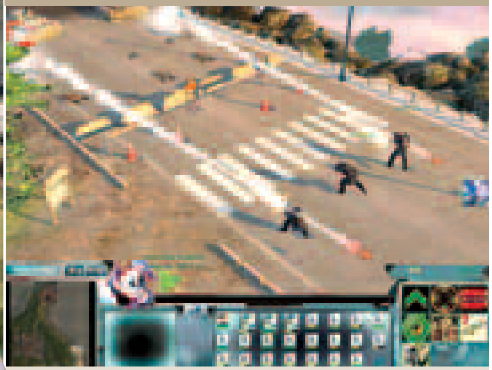
ПО-ГОЛЛИВУДСКИ



Текст: Егор Просвирнин



Практически черня смерть – страшное зрелище.



Городские бои никак не могут обойтись без баррикад.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М/GFI
РАЗРАБОТЧИК
Eugen Systems
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.atari.com/actofwar

Скучные бесконечные серые карты, стопки таблиц, какие-то графики и диаграммы – на определенном этапе от «серьезных» стратегий устают даже самые отмороженные их поклонники. И тогда приходит время для игр а-ля *Command and Conquer: Generals* – веселых и очень красочных, но абсолютно бессмысленных и чрезвычайно простых. *Act of War: Direct Action* – это наш Generals образца 2005 года. Аплодисменты!

ЗАГОВОР ШЕЙХОВ

Недалекое будущее, энергетический кризис, Басаевы всемирного масштаба урагanят самым чернейшим образом, мировая общественность кричит «Доколе!» и создает Task Force Talon (что примерно переводится как «Спецподразделение «Коготь») для укрощения строптивых и вырезания недостаточно демократичных, командование которым поручается дорогому тебе. Тебя зовут «майор Джейсон Рихтер». Противостоять придется некому таинственному Консорциуму, кроме того, в конфликте есть третья сторона – армия наших любимых Соединенных Штатов Америки. Расклад довольно стандартный – мерзкие террористы давят противников ордами слабых, но очень дешевых бойцов, «Коготь» крайне мощен, но его новейшие вооружения съедают едва ли не весь годовой бюджет США, американская военщина довольно близка к «Когтю», но ее здания строятся за совершенно бешеные суммы. Как видишь, некоторые вещи вечны под Луной, точнее, вечны со времен ***StarCraft***. Сама по себе кампания, впрочем, довольно скучная и имеет всего лишь с полудюжину миссий. Зато сюжет для этого чуда писал **Дейл Браун** (Dale Brown), которого проще всего охарактеризовать как **Тома Клэнси** (Tom Clancy) в миниатюре. Ну, ты понял: это снова про бои с врагами в Лондоне и Вашингтоне, все дела. За «плохишей» дают поиграть только в skirmish-режиме – в кампании силы зла абсолютно неиграбельны.

ДЕЖА ВЮ

С самых первых кадров у тебя возникает стойкое ощущение, что все происходящее ты где-то уже видел. Дежа вю? Нет, родные до боли ***Command and Conquer: Generals***. И вправду, зачем изобретать велосипед, если старая модель работает? Визуальная составляющая ***Act of War: Direct Action*** выглядит точно так же, как пресловутые Generals, с той лишь разницей, что поле брани теперь можно приближать чуть ли не к собственному носу – и ничего, не страшно (у некоторых бойцов даже видны, страшно сказать, антенны раций). Взрывы бьют наповал своей потрясающей

С самых первых кадров у тебя возникает стойкое ощущение, что все происходящее ты где-то уже видел

О КОМПАНИИ

Eugen Systems – это молодая французская команда, которая еще не успела должным образом проявить себя на ниве создания компьютерных игр. Ее предыдущая, она же первая, игра – *Gladiator* – не была каким-то событием в игровом мире и прошла мимо нас совершенно незамеченной.





сочностью, а возникающие после них пожары нежно гладят своими языками пламени сердце каждого уважающего себя пироманьяка. Если бы кто-то задумал сделать игру об Апокалипсисе, то ее разработку всенепременно следовало бы поручить **Eugen Systems**. Отдельный шок и трепет вызывают снующие по крышам зданий пехотинцы – вроде бы незначительная мелочь, но почему-то пробирает до мурашек. Именно с ней уличные бои приобретают недостающую им капельку реалистичности и начинают казаться не столкновением комочков отвратительно визжащих полигонов, а телерепортажем из какого-нибудь там Ирака, которыми столь часто перемежаются рекламные ролики по нашему любимому телевидению. Вообще, в игре совершенно дикое количество видеовставок, отчего в определенный момент ты начинаешь чувствовать себя не игроком, а – «свободная касса»! – зрителем. Что, впрочем, совсем не предосудительно: кто там, в конце концов, требовал кинематографичности? Вот тебе вагон и маленькая тележка.

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИАРДЕРОМ?

Безмерное количество видео, однако, не единственная отличительная черта Act of War. Здесь еще, к слову, совершенно шикарная система получения доходов. Можно по старинке построить нефтяную вышку и цинично наживаться на запасах черного золота. Но можно вспомнить экспроприаторский опыт большевиков и натурально грабить раскиданные по городу коммерческие банки. Для этого требуется лишь занять здание банка своей пехотой; пока ты удерживаешь здание, в твой карман капают вожделенные денежки. Отсюда тактический совет: кто первым встал, того и тапки. В смысле, не сидим на базе, а активно бегаем по улицам и улочкам, выискивая источники наживы. Третий

ФАКТЫ

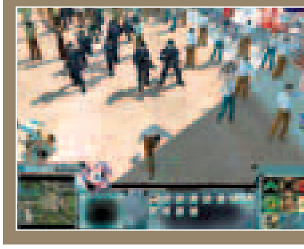
3 жестоко воющие друг с другом стороны

12 жестоких миротворческих миссий

2 мировые столицы как твое поле боя

1 с лишним час роскошного цифрового видео

500 долларов за каждого пленного



ОПЕК

Сюжет *Act of War* не блещет оригинальностью. В том смысле, что мировой заговор с целью существенного повышения цен на нефть уже был. Оный заговор в виде ОПЕК (Организация Стран-Экспортеров Нефти) устроили в 1960 году арабские страны в ответ на арабо-израильские войны: отказ на продажу нефти должен был ударить по США, основному союзнику еврейского государства. И ударил, да еще как! С тех пор американцы ОПЕК иначе как «заговором шейхов» и не называли. Впрочем, арабы устраивали пакости не только США. Так, после ввода советских войск в Афганистан они столь существенно расширили квоты на добычу нефти (повлекшие за собой снижение цен на энергоноситель), что экономика СССР, во многом базировавшаяся на нефтодолларах, чуть было не сыграла в ящик.





В максимальном приближении, как видишь, все выглядит вполне пристойно.

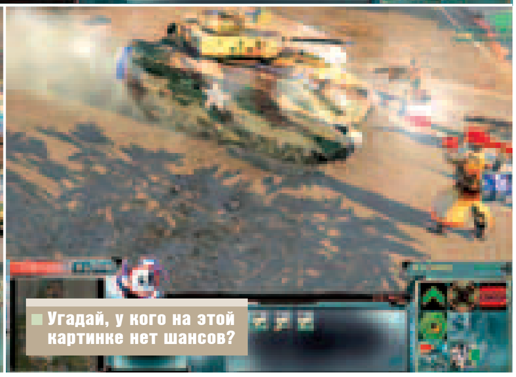


Ну вот мы добрались и до зеленых насаждений.


Танк прячется в клумбе – идиллия.


Торжество спецэффектов.


Да, танки здесь с легкостью давят пехоту.


Угадай, у кого на этой картинке нет шансов?

SWAT



Для ведения боевых операций против террористов в каждом из 59 управлений ФБР имеется, по крайней мере, одно специальное боевое подразделение по борьбе с терроризмом – так называемое SWAT – Special Weapons and Tactics. Бойцы SWAT подготовлены в стрельбе из различного оружия и владеют приемами ведения боя в необычных ситуациях. Группы SWAT изучают формы и методы осуществления террористических акций, особенности поведения террористов при их окружении, а также овладевают специальными навыками ведения переговоров с террористами с целью освобождения заложников, задерживаемых на территории США.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.1

путь обогащения и вовсе противоречит Женевской конвенции – это захват раненых врагов с последующим удержанием оных в специальных концлагерях. А увидев в солдатских казармах апгрейды, повышающие емкость мест заключения, особо впечатлительные и вовсе могут упасть в обморок. В общем, мы тебя предупредили...

МАНШТЕЙНЫ И ГУДЕРИАНЫ

Чего нам еще недостает для пущей зрелищности происходящего на экране? Верно: толпы маленьких, но стойких оловянных солдатиков, порой совершающих просто героические военные трюки, да искренней обиды за каждый потерянный отряд. Пехота в городском бою – не пушечное мясо, отнюдь. И это правильно! Занявшие здание пехотинцы совершенно не стесняясь могут перебить целую кучу бронетехники, оставив хозяина последней в глубочайшем горе. Эффективнее всего эти гаденыши выкуриваются посредством других таких же гаденышей (только наших цветов), посему, бои на улицах городов начинают напоминать какую-никакую, но реальность, а не представления кружка драмтеатра дома сумасшедших. Отсюда и суровая необходимость заботиться о собственных солдатах, эвакуировать раненых на медицинском вертолете и вообще вести себя как заправский полководец. И алаверды, в чистом поле пехота против танков однозначно обречена, посему к созданию ударных групп нам приходится подходить вдумчиво, исключая возможность со стороны противника каких-либо танковых рашей и прочих благоглупостей.

ПОЙДЕТ!

В общем и целом, перед нами совершенно замечательная милитаристическая RTS самого что ни на есть массового розлива, однозначно рекомендованная любителям Command and Conquer: Generals и иже с ними. Только не нужно искать здесь глубины тактических возможностей и прочего хлама для умных. Отличное и ненапряжное развлечение

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
- \+ Милитаристский угар, крайне забавный многопользовательский режим.
- – Довольно невнятная сюжетная кампания – беда подобных игр.

ГРАФИКА 9.0
- \+ Самая красивая RTS на сегодняшний день. Зверской красоты спецэффекты.
- – Чтобы насладиться местной картинкой, запасись мощным компьютером.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
- \+ Отличная озвучка, периодически радующая криками: «Мне полруки оторвало!»
- – Музыка просто есть. Но отдельным саундтреком ее слушать не рекомендуем.

ДИЗАЙН 8.0
- \+ Привычный стиль Command & Conquer, привыкание гарантировано.
- – И все же все это даже слишком похоже на Command and Conquer: Generals.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
- \+ Стандартное управление, особых сложностей возникнуть не должно.
- – Иногда мечтаешь о кнопке паузы, дабы можно было спокойно отдать приказы.

ИТОГО

Если ты соскучился по эффектным взрывам и мировой войне – вот оно, получай.



8.5


Иногда для игры в Act of War не помешают солнцезащитные очки.


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
«Новый движок, новый AI, новое оружие, новое всё»
Игромания
«Игра, способная отнять часть аудитории у самого Metal Gear Solid, технически совершенная, отличающаяся великолепным дизайном»
Страна Игр
ОФИЦИАЛЬНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ
> ЛЕГЕНДА ЖАНРА STEALTH-ACTION СЭМ ФИШЕР СНОВА В РАБОТЕ.
УПОРЯДОЧИТЬ ХАОС – ТЕПЕРЬ ЭТО В ТВОИХ СИЛАХ!_
PC
GFI
UBISOFT

S.C.S. DANGEROUS WATERS

72 МЕТРА



Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов



SH-60 отправляется на охоту.



Противолодочная ракета в действии.

ЖАНР ИГРЫ	Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	Battlefront.com
РАЗРАБОТЧИК	Sonalyst
ПОЙДЕТ	Процессор 550 MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1+ GHz, 256 Gb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 24-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.battlefront.com/products/dw

Глядя на *S.C.S. Dangerous Waters*, продолжение краснознаменной и орденоносной *Sub Command*, хочется еще раз порадоваться, что в нашем мире существует такая штука, как преемственность поколений. Ведь – фактически – перед нами тот же самый сверхсимулятор, но значительно улучшенный и ощутимо прибавивший в весе благодаря расширению актерского состава и появившимся благодаря этому новым возможностям.

Для тех радиослушателей, которые только сейчас присоединились к нам, придется провести краткий ликбез. Итак, если кратко, то DW – это симулятор современных боевых действий на море с участием всевозможных видов военной техники тех стран, граница которых хотя бы на километр проходит вдоль береговой линии. Хотя, конечно, догадливым читателям уже стало ясно, что основные столкновения в игре будут иметь место между Россией и США, а остальные товарищи в этом спектакле лишь на вторых ролях. Под нашим командованием в этом перформансе могут оказаться не только уже ставшие привычными американские АПЛ Seawolf и «Лос-Анджелес», их отечественная конкурентка – «бесшумный охотник» (как величают эту субмарину наши СМИ) «Акула», но и «черная дыра» Мирового океана дизель-электрическая «Кило» и фрегат класса Oliver Hazard Perry, а также вертолет SH-60 (морская модификация знаменитого Black Hawk) и самолет P-3 Orion.

МЫ МОЖЕМ ПО ГОДУ ПЛЕВАТЬ НА ПОГОДУ...

Отличия (помимо, разумеется, новой техники) между DW и SC носят минорный характер. Немного изменилась физическая модель поведения лодки под водой, она больше не реагирует на наши приказы с былой молодецкой удалью, а совершает движения ну очень медленно, как в сиропе. Сначала это немного раздражает, но потом осознаешь – а действительно, как себя должно вести тело водоизмещением двенадцать с половиной тысяч тонн, помещенное в холодную морскую воду? Повысилась озлобленность ИИ: наш кремниевый оппонент резво реагирует на твои ошибки и не чурается решительных контратак. Плюс к этому, по сравнению с SC, возросла replayability, а также исчезла некоторая определенность событий – заново переигрывая уже пройденную миссию и зная примерное расположение врага и его количество, нельзя рассчитывать на такой же исход, как и в предыдущий раз. Противник в большинстве случаев начинает действовать по новому сценарию, меняет тактику.

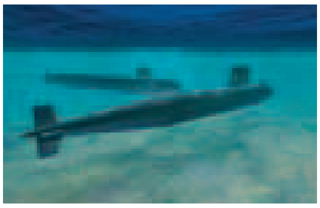
В нововведения следует запи-

Хотя DW и является серьезным симулятором, этот факт не вздымается перед нами непреодолимым барьером

О КОМПАНИИ



Sonalyst – английская контора, уже 25 лет занимающаяся исследованиями и разработкой программ. Ориентирование на симуляторы обусловлено тем, что компания занимается, в том числе, и изысканиями в военной области. Ранее выпущенные игры: *688(I)Hunter/Killer, Jane's Fleet Command* и *Sub Command*.





сать и возможность выбраться на капитанский мостик. Сия полезная операция служит как для целей эстетических (полюбоваться звездным небом над головой и подышать свежим воздухом), так и сугубо практических. Ведь не зря же на подлодках наличествует ПЗРК с запасом десятка-другого ракет. Вот только субмарина в надводном положении рискует быть тут же обнаруженной со всеми последующими неприятностями. Так что лучше не надо.

ОСМОТРЕТЬСЯ В ОТСЕКАХ!

Хотя DW и является довольно серьезным (если не сказать зубодробительным) симулятором, этот факт не вздымается перед нами непреодолимым барьером. Вот, например, управление точно смоделированной гидроакустической системой субмарины, на освоение которой некоторые отважные люди в реальной жизни тратят лучшие годы своей молодости, совсем не обязательно целиком брать в свои руки – можно переложить на ИИ. Количество получаемого от игры удовольствия при этом совсем не уменьшится, а, может быть, даже и возрастет.

Есть где разгуляться и в меню настроек реализма – при желании DW можно превратить в римейк знаменитого пятнадцатикопеечного игрального автомата «Морской бой», стоявшего в кинотеатрах страны в начале девяностых.

MASTER OF ORION

Надо сказать пару слов и про доступные нам платформы. Из предыдущей части практически без изменений перекочевали «Акула», Seawolf и лодка класса «Лос-Анджелес». Потом следует отечественная «Кило», привет из восьмидесятых. Она разительно отличается от своих современных конкуренток отсутствием высокотехнологичных приборов на борту, нет у нее и буксируемой антенны, но эти минусы компенсируются огромным преимуществом – она очень, просто

ФАКТЫ

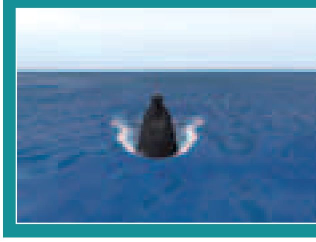
270 и более видов всевозможной техники

12 подконтрольных игроку видов техники

24 игрока в многопользовательском режиме

17 стран, техника которых представлена в игре

20 метров – перископная глубина «Акулы»



АЛЕКСАНДР ПОКРОВСКИЙ

Он родился 27 ноября 1952 года в городе Баку, в семье электрика. В 1970 году поступил в Каспийское высшее военно-морское училище имени С. М. Кирова на химический факультет, который закончил в 1975 году, после чего попал по распределению на Северный флот, где после незначительных мытарств занимал с января 1976 года должность начхима подводной лодки 31 дивизии. Никто еще так красочно, с такой любовью и ненавистью не описывал флотскую жизнь, как Александр Покровский. Его перу принадлежат такие шедевры, как «Мерлезонский балет», «Расстрелять!», «Расстрелять!-2», «Бегемот», «72 метра», «Каюта», «Кот», «Корабль отстоя» и «Система», которые очень настоятельно рекомендуются к прочтению. Один из рассказов автора – «72 метра» – был экранизирован в прошлом году. Кстати говоря, Покровский также отметился и в игровой индустрии, написав сюжетные диалоги для отечественной игры ***«Шторм»***.



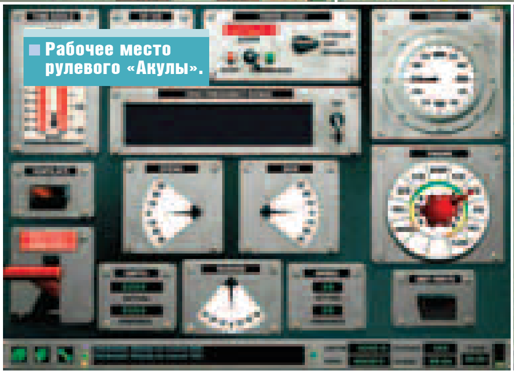




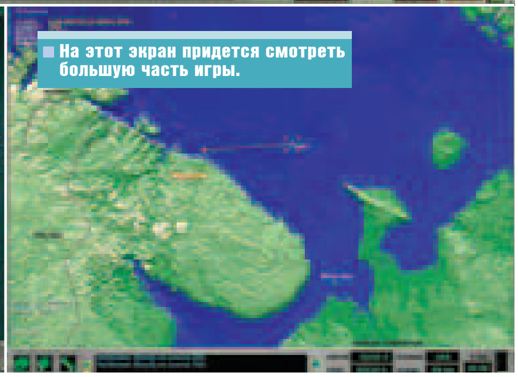


Субмарине есть чем ответить на происки вертолетчиков! ПЗРК «Стрела» всегда к вашим услугам.





Рабочее место рулевого «Акулы».



На этот экран придется смотреть большую часть игры.

ПО КОМАНДЕ «ТОВСЬ!»...



Ассортимент доступных средств уничтожения в *Dangerous Waters* очень широк. Есть все: и обычные торпеды нескольких типов, и противокорабельные ракеты подводного пуска, и мины, и даже ракето-торпеда «Шквал», из-за которой в нашей стране пять лет назад одного честного американского гражданина осудили по статье 276 УК РФ. Нет разве что ядерного тактического оружия, которое разработчики могли бы добавить для разнообразия. Например, «Лос-Анджелес» имеет вертикально расположенные шахты для пуска ракет «Томагавк», которые способны нести ядерную БЧ. Нет и торпед со спецзарядами, а ведь одной такой штукой можно уничтожить сразу целую ударную авианосную группу. Обидно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.7
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.0

очень бесшумна. Еще один дебют – у американского фрегата класса Oliver Hazard Perry, на борту которого есть масса вооружения, начиная с крупнокалиберных пулеметов «Браунинг» и заканчивая противокорабельными ракетами. Да еще и с площадки на корме в любой момент могут подняться по приказу два SH-60.

Кстати, управление воздухоплавательными машинами мало чем отличается от управления подлодкой или кораблем, мы абсолютно так же задаем курс, скорость и высоту полета. Можно, конечно, самолично забраться в кабину и с помощью джойстика управлять полетом, но это не обязательно. Приятный бонус, не более.

20 ТЫСЯЧ ЛЬЕ ПОД ВОДОЙ

В общем и целом, общение с DW оставляет весьма и весьма приятные впечатления. Симулятор дает тебе очень много возможностей и практически лишен недостатков – если не брать в расчет устаревшую графику, которая, по сравнению с SC, улучшилась чисто символически (появились популярные нынче шейдеры и красочные взрывы) и с точки зрения любого нормального человека выглядит довольно убого. Но этот факт не должен вызывать у тебя каких-либо расстройств. Ведь, во-первых, в подобных играх на графику обращаешь внимание в последнюю очередь, а во-вторых, все равно большую часть игрового времени мы смотрим на тактическую карту, на дисплей эхолокатора, на систему управления оружием, на прочие приборы и только иногда любуемся пейзажами через перископ или иллюминатор.

Так что если аббревиатуры «ЦГБ» и «ВВД» не являются для тебя неразгаданной тайной, а на полке на видном месте стоит полное собрание сочинений А. Покровского (или хотя бы какая-нибудь из агиток Тома Кленси), то я смело рекомендую тебе DW для ознакомления. Если нет – то, впрочем, все равно рекомендую. Кто знает, может быть, морские симуляторы окажутся твоим новым увлечением?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
- \+ Лучший морской симулятор на сегодняшний день. Огромные возможности.
- − Нужно иметь хотя бы какие-то начальные знания о предмете.

ГРАФИКА 5.0
- \+ К графике быстро привыкаешь, и потом она даже кажется очень милой.
- − Но все равно, увы, до хотя бы «хорошо» графике довольно далеко.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- \+ Очень хороший звук, максимально насыщенный для подводного симулятора.
- − Озвучка русских и китайцев сделана в «голливудском» стиле, плохая музыка.

ДИЗАЙН 7.0
- \+ Дизайн нисколько не изменился со времен прошлой игры – все так же хорошо.
- − Консерватизм – не всегда лучший подход. Некоторые вещи можно было изменить.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
- \+ Все нужные функции всегда находятся под рукой – претензий нет.
- − Механизм отлажен годами, поэтому промахов и недостатков нет.

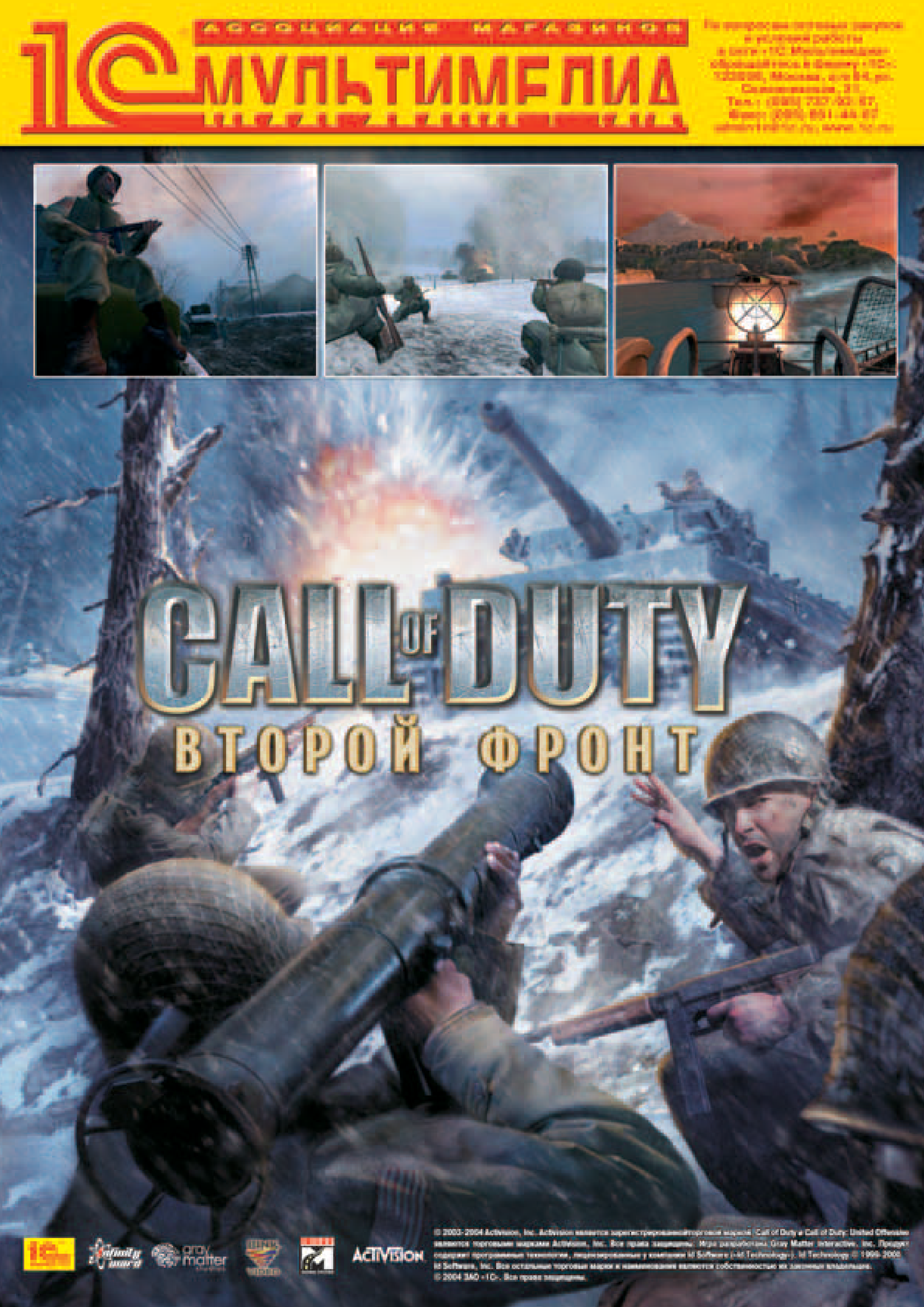
ИТОГО

Достойный представитель жанра, поднявший планку качества еще чуть выше.

8.5



Ракетный крейсер «Слава» – звериный оскал социализма.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
CALL OF DUTY
ВТОРОЙ ФРОНТ
ACTIVISION

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

НЕ ДЖЕДАЯМИ ЕДИНЫМИ



ЖАНР ИГРЫ	First-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	LucasArts Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando



Первый вылет на миссию.



Разворачивающиеся на заднем плане боевые действия внушают уважение к разработчикам.

О КОМПАНИИ

LucasArts Entertainment – всемирно известная компания Джоджа Лукаса. Ее история насчитывает десятки игр самых разных жанров для практически всех существующих платформ. Среди наибольшего числа людей компания известна своими играми по вселенной Star Wars и великолепными квестами начала 90-х. Первые продолжают, как видишь, выходить и пользоваться успехом по сей день, а вот вторые, увы, покинули мир живых пару лет назад.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

С чем обычно ассоциируется термин «игра по вселенной Star Wars»? Со световыми мечами, с приторно-добрыми джедаями и с приукрашенно-злыми ситхами. *Star Wars: Republic Commando* предлагает нам взглянуть на вселенную игры с другой стороны: со стороны солдат, призванных служить обычным пушечным мясом в великой войне светлой и темной сторон Силы. И поверь мне, глазами этих парней пряничный мир «Звездных Войн» видится совсем иначе.

Наш герой – предводитель особого отряда армии клонов, созданной в помощь Республике для борьбы с Торговой Федерацией. Да-да, мы начнем свою жизнь, плавая розовощеким младенцем в пробирке, пройдем краткий курс обучения азам боя с применением лазерного оружия и очень быстро окажемся в эпицентре самого настоящего сражения – наше отделение специально предназначено для выполнения операций повышенной сложности в тылу противника. Вообще, сюжетная линия игры тесно пересекается с событиями грядущего третьего эпизода «Звездных Войн», разве что точка обзора смещена немного ниже. Садясь с попкорном за просмотр долгожданного завершения (а точнее – середины) легендарного сериала, игравший в ***Republic Commando*** сможет без ложной скромности заявить, что он принимал участие в основных сражениях фильма.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

Хотя, справедливости ради, стоит отметить, что участвовать в них мы будем не в одиночку: под наше управление поступит три брата по инкубатору, каждый из которых специализируется по одному из видов диверсантской деятельности (хотя, честно говоря, эта специализация на игру никак не влияет). Прямого управления подчиненными нам не доверят, но приказывать им мы все равно сможем. Приказы могут быть самого разного толка: занять позицию, пополнить здоровье, удерживать оборону и так далее. Однако, по большому счету, весь тактический режим сводится к поиску вокруг себя специально обозначенных мест, поставив своих подчиненных в которые можно получить значительное преимущество над врагом. Говоря еще проще: знай себе отыскивай подсвеченные разработчиками тактические точки и посылай в них братьев по оружию.

Управление отрядом реализовано достаточно удобно (хотя до совершенного минимализма ***Brothers in Arms***, конечно, не дотягивает), так что в горячке боя отдать неверный приказ довольно сложно. Подводя итог: даже при всей своей рудиментарности, здешние элементы тактики добавляют достаточно разнообразия в игровой процесс – с ними сотрясать стены баз сепаратистов действительно веселее.

НЕ С ТОЙ НОГИ ВСТАЛИ

Но это все начинаешь осознавать потом: в самом начале игры впечатление от нее складывается, прямо скажем, не очень хорошее. Игрок пока

Управление отрядом сделано удобно – в горячке боя отдать неверный приказ довольно сложно

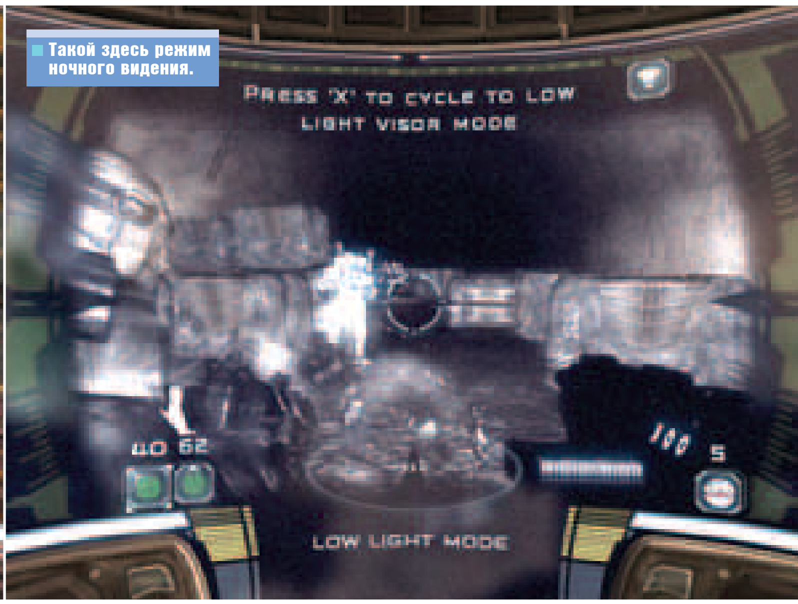
БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ



Интересно сделана здешняя система повреждений. Получая критический урон, игрок не умирает – он просто валится на пол и ждет, пока его не поднимет с помощью специального прибора его однополчанин. Причем на игроке лежит выбор: либо позволить подчиненному добить окружающих врагов, а уже потом прийти на помощь командиру, либо заставить его под огнем поправлять себе здоровье. Не очень-то легкий выбор.



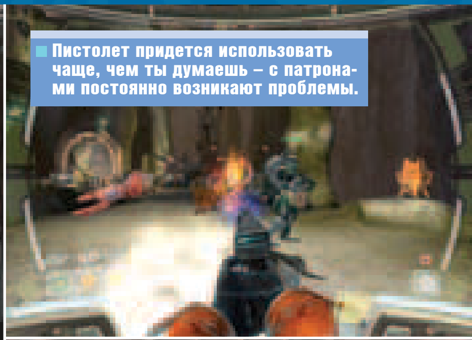
Моя пуля прошила элиена насквозь, за это он испачкал мне шлем кровью. Ничего, сейчас очистится.



Такой здесь режим ночного видения.



Вся команда, развесив уши, слушает брифинг.



Пистолет придется использовать чаще, чем ты думаешь – с патронами постоянно возникают проблемы.



Кошмар любого командира: ящик, из которого бесконечной толпой лезут дройды.

еще не освоился с нюансами тактического режима, он не совсем понимает, как эффективней использовать выданное ему оружие, а окружающие враги ведут себя на редкость не по-товарищески, раз за разом выбивая его из игры. Да и сами первые уровни, надо признать, не отличаются качественной реализацией. Хотя, надо отдать должное дизайнерам, разворачивающаяся на заднем плане эпохальная битва действительно впечатляет. К нашему счастью, со временем все приходит в норму: мы распробуем все прелести управления своей командой, узнаем, как можно проще всего избавиться от отряда противника, ну а наши способности по стрельбе и метанию гранат и вовсе превратят главного героя в сверкающую металлопластиком машину смерти.

Да, если отбросить элементы тактики, перед нами – стандартный шутер, с кучей врагов, бесконечными коридорами баз и постоянной пальбой во все стороны. Но, надо признать, разработчики смогли сделать уже сотню раз виденный нами игровой процесс интересным и захватывающим. Не важно, штурмует ли твоя команда ангар с роботами или держит оборону от наступающих сил врага – ты всегда будешь чувствовать адреналин в крови и напряжение в руке, сжимающей мышку. Эта игра умеет показать себя с лучшей стороны.

ЭЛИЕНЫ И ЖЕСТЯНКИ

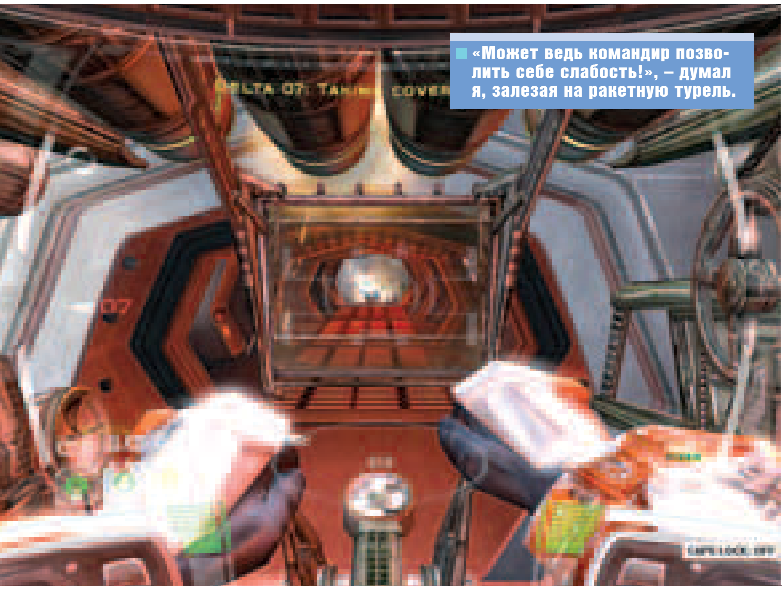
Странное дело: несмотря на то, что врагов в этой игре можно пересчитать по пальцам, они совершенно не надоедают.

ОРУЖЕЙНАЯ ПАЛАТА

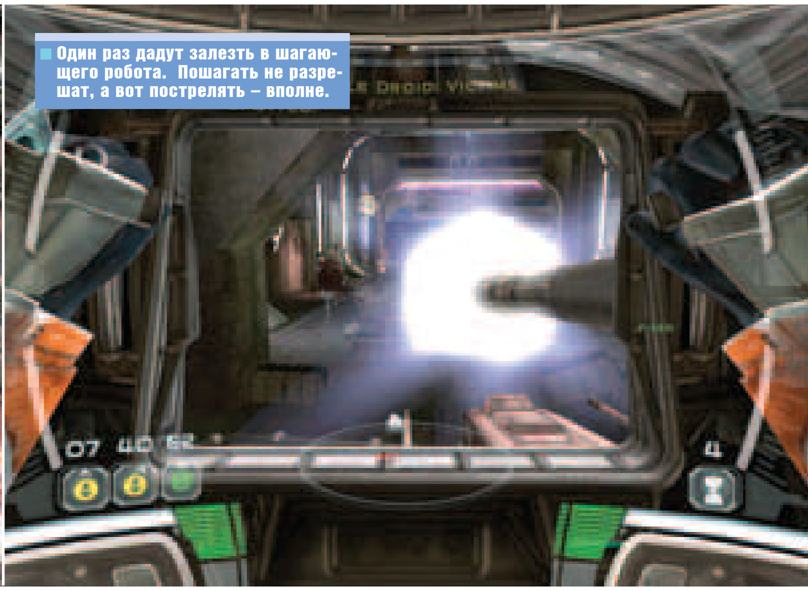
Очень приятно сделано внутриигровое оружие. У нас будет возможность пострелять из пистолета с бесконечными патронами, из штурмового ружья спецподразделения (в мгновения ока превращающегося в снайперку или гранатомет) и из многочисленных видов оружия, созданных нашими врагами. Среди них будут и примитивные, но мощные стволы ящеров-работорговцев, и убийственный жезл гуманоидных насекомых, буквально испепеляющий врагов, и еще куча всяких пушек, за каждой из кото-



рых чувствуется крепкая рука дизайнера. Приятно радует тот факт, что использовать придется все доступные виды оружия – универсального ствола в игре нет.



«Может ведь командир позволить себе слабость!», – думал я, залезая на ракетную турель.



Один раз дадут залезть в шагающего робота. Пошагать не разрешат, а вот пострелять – вполне.


И вовсе это не глюки, просто воздух нагрелся.

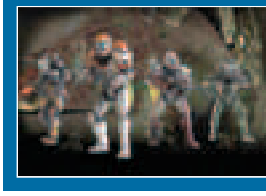

Наш десантник взгромоздился на турель. Конец всему живому.


Стреляю, как водится, в глаз, чтобы шкуру не попортить.


Честное слово, эту дыру не я сделал!

ФАКТЫ

- **4** крутых, хоть и клонированных, десантника
- **3** совсем разных по духу кампании
- **2** вида врагов, которые доводят до белого каления
- **1** удачно брошенная граната решает исход боя
- **10** раз я думал, что мне не помешал бы световой меч



Будь это хлипкие дроиды сепаратистов или вооруженные неким подобием дробовика ящерицы-рабовладельцы, они превосходно играют роль тварей, которых так хочется убить, не забывая при этом задавать зазевавшемуся игроку жару. Ну а уж когда на арену выходят более серьезные парни, вроде тяжелых роботов, начинается настоящее веселье: бешеная скачка с применением гранат и всего доступного арсенала действительно заставляет тебя забыть, что ты сидишь дома перед компьютером, а не пытаешься выжить на недружелюбной планете в тылу врага.

Атмосфера – вот чем цепляет эта игра. Уже к середине начинаешь чувствовать себя единым целым с отрядом, сопереживать его членам и заботиться об их выживании, ругаясь сквозь зубы каждый раз, когда они падают без сознания. Не много игр заставляют *так* относиться к своим однополчанам – во многом этому, кстати, способствует их AI, реализованный на редкость грамотно. Наши напарники вполне способны выжить и без нас, грамотно используя

Несмотря на то, что виды врагов в игре можно пересчитать по пальцам, они совершенно не надоедают


Флагману сепаратистов конец.



Шагающий робот-паук. После такого станешь арахнофобом.

АМУНИЦИЯ РЕСПУБЛИКАНСКОГО ШТУРМОВИКА



Visor
Видоискатель
Встроенный дисплей навигационного компьютера. Мгновенная оценка ситуации и рисков для принятия тактических решений.

Interior Communication Antennae
Встроенная антенна
Модифицированный десантный шлем со встроенной антенной для ближней и дальней связи.

Armor
Броня
Тяжелая десантная броня класса **Katarn**. Специально усиленная и модернизированная версия стандартной солдатской брони, дающая десантникам полную автономию и высокую степень защиты в условиях спецопераций.

Filtration Mask
Фильтрующая маска
Встроенная в шлем маска для фильтрации вдыхаемого воздуха с усовершенствованным модулем перевода речи.

Knuckle Plate
Кулачная пластина
Содержит выкидной вибро-клинок – эффективное и бесшумное оружие для ближнего боя.

DC17m
Винтовка DC17m
Винтовка **DC17m** производства корпорации **BlastTech** – стандартное оружие республиканских войск специального назначения. Присоединяемые компоненты быстро превращают оружие из ионно-импульсной лучевой винтовки в снайперскую винтовку или бронебойный разрядник.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



Tactical Spot-Lamp
Фонарь

Survival Pack
Аварийно-спасательный комплект
Реконфигурируемый для различных типов миссий аварийно-спасательный комплект.

Backpack Cartridges
Кассетный ранец
Саперный кассетный ранец для хранения детонаторов и амуниции.

Black Under Suit
Вакуумный костюм
Специальный вакуумный костюм **Zero-G** с балансом температуры тела.

Boots
Ботинки
Бронированные боевые ботинки, способные переносить даже кислотную среду. Обладают высоким запасом прочности и длительным сроком службы.

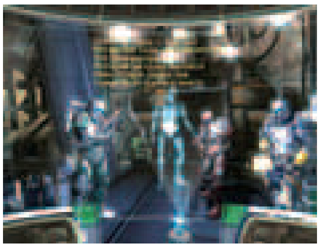

Нет ничего веселее бодрого десанта врагам на головы.


А в руках у меня, знаешь ли, настоящая газонокосилка. Только вместо газона – враги.


На модельки Вуки смотреть без слез нельзя – разработчики явно пожалели полигонов.


Частенько приходится самому взламывать консоли. Под прикрытием подчиненных.

МОЯ СЕМЬЯ


Приятно, что разработчики уделили много времени образам персонажей – каждый из четырех клонов (кстати, вместо имен у них всего лишь цифры) обладает собственным характером, отпускает собственные шутки (зачастую играющие на их клонированной сущности) и вообще всячески указывает на то, что он живой человек, а не бездушный набор единиц и нулей. И, черт побери, этим парням действительно веришь.

окружающую местность и выданное им оружие. Ну а уж если одного из этих парней поставить в упомянутую уже точку тактического превосходства, он обеспечит игроку отличное прикрытие, а врагам – серьезную головную боль. Конечно, временами наши подчиненные не видят пробегающего у них под носом противника или забывают спрятаться за укрытием от его огня, но большую часть времени они ведут себя адекватно.

Между прочим, противник тоже не дурак, и использует тактические приемы и элементы интерьера себе во благо. Причем в зависимости от вида врага его поведение и уровень «хитрости» меняется – все, как и должно быть в серьезной игре.

ЧЕРЕЗ ПРОРЕЗЬ ШЛЕМА

Пожалуй, над графикой можно было бы немного поработать: картинка порой заметно угловатая, да и ряд спецэффектов мог быть и лучше. Ситуацию определенно спасает отличная анимация: каждая модель, каждый вид оружия благодаря ей выглядит очень реалистично. Кстати, ставшая уже стандартом продвинутая физическая модель в игре присутствует: враги красиво отлетают от выстрелов, а их останки исправно ударяются о землю с очаровательным звуком и согласно всем законам физики.

Кстати, о звуке. Здесь разработчики действительно постарались. Очень живо, ярко и внушительно сделан каждый звуковой эффект из игры, начиная от взрыва энергетической гранаты и заканчивая влажным хлопаньем лап работорговца по полу. Только не забудь в самом начале игры сделать уровень звука громче – по умолчанию игра ставит его на непозволительно низкую отметку.

Republic Commando – это отличная игра. Стремительный экшен с легкими элементами тактики, который легко освоить даже тем, кто игр сложнее ***Painkiller*** не признает. Ну а уж если ты – законченный фанат «Звездных войн», пройти мимо будет форменным преступлением. Такого взгляда на любимую вселенную ты еще не встречал. Попробуй – это невероятно интересно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.8
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.0

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
- \+ Бодрый и разнообразный геймплей, не напрягающие элементы тактики.
- – В начале и еще несколько раз по ходу игры становится немного скучно.

ГРАФИКА 7.0
- \+ Отличная анимация, происходящее на мониторе выглядит очень живо.
- – Если остановиться и посмотреть по сторонам, замечаешь огрехи картинки.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
- \+ Прекрасная работа звуковиков, неплохое музыкальне оформление.
- – К сожалению, часто страдает чистота звука. Могло быть и лучше.

ДИЗАЙН 9.0
- \+ «Звездные войны», взгляд снизу. Очень атмосферная и захватывающая игра.
- – Ряд дизайнерских решений, наверное, можно назвать спорным. Но это мелочи.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
- \+ Отличная информативность и наглядность без особого загромождения экрана.
- – Освоение всех тонкостей интерфейса занимает довольно большое время.

ИТОГО

Отличная игра как для фанатов Star Wars, так и для простых геймеров.

8.0




СУДЬБА КОРОЛЕВСТВА – В ТВОИХ РУКАХ!
Более 5 миллионов копий продано во всем мире!
THE SETTLERS
НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ
Воздвигни и наполни жизнью огромный город – в твоем распоряжении более 70 различных строений
Повелевай шестью героями и различными родами войск, используя широчайшие возможности стратегического командования
Смена погодных условий влияет на игровые возможности – разумно пользуйся этим, чтобы получить преимущество над противником
www.thesettlers.com
PC DVD ROM
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
UBISOFT
© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

PROJECT: SNOWBLIND

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЭЛЕКТРОНИКА



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Время от времени на пути попадаются турели, которые можно и нужно использовать.



Снайперская винтовка – настоящий выбор тихого убийцы.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО CD
1 DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.projectsnowblind.com

Что бы сделал ты, окажись у тебя под кожей наноэлектроники на несколько миллиардов долларов? Как бы повел себя, научившись замедлять время и становиться невидимым? Как бы ты проложил свой путь посреди раздираемого войной Гонконга будущего? Возможность ответить на эти вопросы нам предоставляет *Project: Snowblind*, новый футуристический экшен, поднимающий планку войн будущего на качественно новый уровень.

Сюжет начинается довольно оригинально: наш протеже в игре умер – и родился снова, получив невероятные для человека возможности, а вместе с ними опасные слабости. Полигон для тестирования совершенного солдата был выбран не случайно: крупнейший мегаполис мира Гонконг позволил увидеть, как будет вести себя новое оружие в условиях городских боев. Ну и где-то на горизонте забрезжила опасность изобретения одним из мятежных генералов какого-то очень неприятного для человечества оружия. Ладно, будем воевать.

ВОДОВОРОТ СОБЫТИЙ

Забавно, но это игра не собирается беречь игрока, постепенно вводя его в курс дела. Нет, нас сразу выбросят в эпицентр событий, выдадут табельное оружие и скажут: воюй, солдат. Что происходит, кто напал и как здесь выжить – не разъясняется. Ну, хорошо, нам сказали «убивать», будем убивать.
И лишь через некоторое время начинаешь понемногу ориентироваться в происходящем, разбираться в том, как лучше использовать свое оружие и привыкать к новым способностям, которые нам подарила смерть. Только не подумай, что происходящее сбавит обороты. Не-е-ет, теперь игра станет бросать на тебя еще больше врагов, считая, что ты достаточно освоился с управлением. И, ты знаешь, это здорово!

КАК ВАМ УГОДНО

И еще приятней становится от мысли, что разработчики не хотят навязывать нам тот или иной стиль прохождения. Они не просто так вывалили на нас всю эту кучу оружия, снаряжения и способностей. Они дали нам свободу выбора, где нужно подкрепив ее грамотным дизайном уровней. Все зависит от нашего желания – возможностей у игры предостаточно.
Любишь тихое прохождение с минимальным количеством убитых врагов? Почаще используй невидимость, не забывай про снайперскую винтовку и пистолет с глушителем. Предпочитаешь сминать все вокруг как танк? Специально для тебя придуман энергетический щит, не пропускающий пули врага, большое количество различных

Само собой, местные красоты несколько портят вездесущие враги, так и мечтающие увидеть нас в гробу

О КОМПАНИИ

■ Crystal Dynamics – компания, в основном занимающаяся приставочными проектами. Однако, на PC она тоже известна, в основном благодаря своим играм вампирской линии *Legacy of Kain*, серии аркад *Gex* и двум частям *Pandemonium*. С 1998 года компания является собственностью крупного издателя *Eidos Interactive*.



гранат и очень мощное оружие. Ну, а любителям близкого контакта, вроде меня, обязательно придется по вкусу убойный дробовик и замедление времени, позволяющие в спокойном темпе подбежать к отчаянно палящему по тебе врагу и выпустить в упор заряд дроби.
Само собой, никто не мешает все эти способы прохождения комбинировать – так играть становится еще интереснее. Кстати, приятно, что даже в миссиях, ориентированных на скрытность или, наоборот, на прохождение «танком» можно легко придерживаться любой тактики. Я же говорил – свобода.

ЭТИ МИЛЫЕ, МИЛЫЕ ПУШКИ

Отличный вклад в невероятное разнообразие местного игрового процесса вносят оригинальные виды оружия, придуманные разработчиками. И если в пистолете с глушителем,



снайперке и ракетнице нет ничего необычного, то несколько других стволов действительно вызывают уважение.
Например, flachette. В основном режиме огня выпускаем во врага очереди нанoботов, с удовольствием сгрызающих с него здоровье, а в альтернативном – посылаем стайку этих ребят в открытое плавание, предоставляя им самим искать себе жертву. Божественно!
А вот еще H.E.R.F. Gun. Вообще, эта пушка представляет собой оружие ближнего боя, выпуская в основном режиме огня поток энергии, способный перекинуться с одного врага на другого. А вот в альтернативном режиме ствол выплевывает светящийся шарик, который будет больно бить молниями всех проходящих мимо врагов. Ну разве это не замечательно?
Честное слово, будь на то моя воля, я бы всю рецензию посвятил воспеванию здешнего оружия – давно не видел такой оригинальный и богатый арсенал в играх.

ФАКТЫ

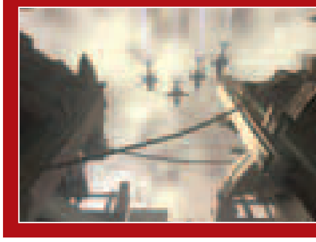
8 зарядов в твоем дробовике

30 врагов может положить захваченный робот

1 глупейшая смерть одного из героев

1 на удивление простой бой с боссом

17 уровней в Гонконге будущего



ГЭДЖЕТЫ!

Помимо отличного оружия, разработчики ввели в игру и значительное количество внушающих уважение гэджетов. У нас будет инструмент для взлома удаленных (в прямом смысле) терминалов, прибор для притяжения / толкания тяжелых предметов (используется в основном для расчистки пути) и пушка для укладки мин. Самая полезная из этих штук – хакерская отмычка. Подключившись к любому терминалу безопасности, мы получаем возможность отключать камеры, лазерные лучи, а главное – получать ручное управление над турелями охраны. Прекрасная экономия здоровья и патронов. Специально для ленивых – возможность настройки на ведение автоматического огня.





■ Среди доступных средств передвижения есть и машины.



■ Энергетический щит в действии.



Кажется, он схватил заряд дроби в упор.



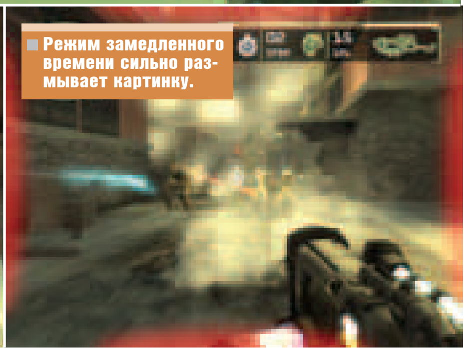
Этот режим обзора любезно подсвечивает врагов даже через стены.



Кто сказал, что из ракетницы можно стрелять только по бронетехнике?



В ближнем бою H.E.R.F. Gun дает великолепный результат.



Режим замедленного времени сильно размывает картинку.

ЧУТОК RPG



В игру введены зачатки системы развития персонажа. Время от времени на нашем пути попадаются специальные сосуды, призванные расширить общий запас жизни и энергии, которая тратится на спецспособности.

ВРОДЕ БЫ, ОДИН

К счастью, слова разработчиков о сопровождающих нас в миссиях солдатах я в давешнем превью я понял не так. Бок о бок с нами действительно будут сражаться соратники, но никакого контроля и ответственности мы за них не несем. Они, скорее, статисты, призванные создать впечатление крупного боя – между прочим, довольно часто им это удается. Атмосфера непрекращающегося сражения будущего, разбитые войной небоскребы Гонконга, высокотехнологичное оружие и шагающие роботы (на которых, кстати, можно поездить) – за все это разработчикам стоит сказать большое спасибо. Им действительно удалась война будущего, война в городе, война, идущая по своим, новым правилам. Потрясающе.

Конечно, созданию атмосферы способствуют и отлично сделанные уровни. Все эти полуразрушенные пагоды, разнесенные взрывами здания, покореженные и сгоревшие машины на улицах города производят большое впечатление. А уж оперный театр, переделанный в тюрьму, так и вовсе заставляет отвлекаться от сражения для того, чтобы насладиться местной архитектурой.

КТО ХОЧЕТ НАШЕЙ КРОВИ

Само собой, местные красоты несколько портят враги, так и мечтающие увидеть нас в гробу. Эти парни не то, чтобы отличаются большим умом, но в группах способны представить определенные проблемы. Противник умело использует окружающее пространство уровня и грамотно применяет выданное ему оружие, то и дело стараясь ударить нас по слабому месту – наноэлектронике, кинув под ноги EMP гранату. От такого грубого обращения экран моментально затягивается

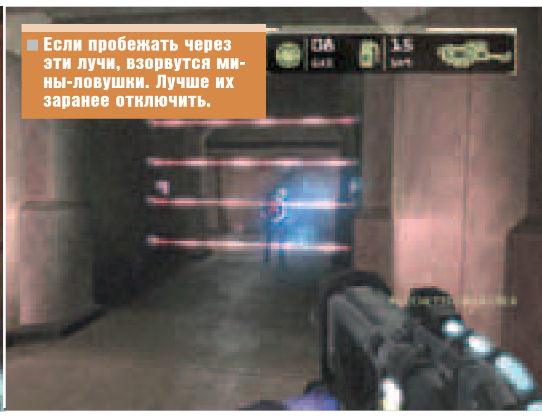
Разработчики дали нам почти полную свободу выбора, подкрепив ее крайне грамотным дизайном большинства уровней



Наноботы яростно набрасываются на жертву.



Когда вокруг летают голодные наноботы, враги почти не обращают на нас внимание.



Если пробежать через эти лучи, взорвутся мины-ловушки. Лучше их заранее отключить.



Интерфейс выбора оружия, гранат и способностей. Громоздко, но необходимо.



Враги тоже не дураки укрыться за нашей энергетической баррикадой.

помехами, все активированные ранее спецумения отменяются, а наш счетчик энергии, которая, собственно, на эти самые умения используется, дает значительную течь.

Не забывают враги и про стационарные турели, и про средства передвижения – первым делом они бегут именно к бесхозным роботам и машинам. А нам все равно. Включаешь режим замедленного времени, выпускаешь из flachette пару стаек наноботов (они отлично справляются с вражеской техникой), кидаешь в группу врагов гранату (подрывая ее еще в воздухе) и идешь на тесный контакт с несчастными, успевая обежать их три раза и высадить всю обойму дробовика, пока они пытаются успеть прицелами за твоей стремительной тенью. Нет, ну разве это не круто?

ГРАНАТНЫЙ РАЙ

Не меньшее разнообразие, чем в оружии, ждет игрока в арсенале гранат. Прежде всего, у нас есть старые добрые ручные гранаты для поражения живой силы противника. Приятный бонус – их можно взорвать в любой момент по нажатию кнопки. Затем идут гранаты с отравляющим газом (лично я их применял нечасто) и EMP-гранаты (прекрасно подходят для уничтожения роботов противника). Если же в бою вдруг понадобилась поддержка – просто кинь врагу под ноги гранату, которая мгновенно превращается в механического паука, долбящего недруга электричеством. Ну и на сладкое – граната, превращающаяся в энергетическую баррикаду. Выбор чемпиона!



СПЕЦЭФФЕКТ

Происходящее на мониторе оставляет двоякое впечатление. С одной стороны – грандиозная архитектура, великолепные спецэффекты и интересные опыты с фильтрами изображения, а с другой – совсем уж примитивные модели и скупо размазанные по полигонам текстуры. Поначалу все это значительно режет глаз, но со временем начинаешь привыкать и даже получать удовольствие. Во многом именно благодаря отличным спецэффектам – на них разработчики не поскупились и, надо признать, не прогадали. Феерическое зрелище – вот подходящая характеристика для почти любого здешнего сражения.

Ушам тоже покоя не дадут – звуковые эффекты сделаны на очень хорошем уровне. Надо просто слышать как яростно разрезают воздух сбившиеся в стаю наноботы, выпущенные из flachette. Это просто сказка.

Что же, стоит признать, что ***Project: Snowblind*** получилась не без недостатков. Не самая крутая графика, примитивный сюжет, простенькие персонажи – все это есть. Но на фоне игрового процесса, на фоне непрекращающегося военного драйва, замешанного на восхитительной доле разнообразия, недостатков просто не видишь. Замечаешь только очередную группу врагов, показавшуюся из-за угла. Замечаешь, уже на автомате замедляя время и выдергивая чеку из гранаты.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.7



Если пробежать через эти лучи, взорвутся мины-ловушки. Лучше их заранее отключить.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

\+ Впечатляющее разнообразие, постоянное напряжение. Просто великолепно.

– Поначалу трудно разобраться, что и как делать. Со временем проходит.

ГРАФИКА 7.0

\+ Очень красивые спецэффекты, хорошее использование фильтров экрана.

– Кособокие квадратные модели, большие проблемы с четкостью у текстур.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

\+ За ряд звуков хочется дать разработчикам медаль. Отличная работа.

– Не весь звук в игре выполнен на первоклассном уровне.

ДИЗАЙН 8.0

\+ Война будущего в крупнейшем мегаполисе мира разработчикам удалась!

– Сюжет и персонажи хромают на обе ноги – здесь есть куда развиваться.

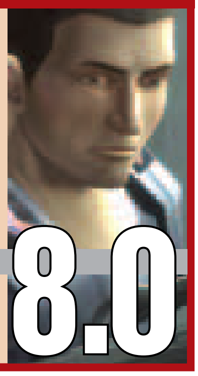
ИНТЕРФЕЙС 7.0

\+ В целом, информативность интерфейса находится на хорошем уровне.

– Для стремительного шутера управление чересчур громоздко.

ИТОГО

Первоклассный техногенный боевик, поражающий своим разнообразием.



8.0

THE MATRIX ONLINE

НЕТ, ТЫ НЕ НЕО, ТЫ ДРУГОЙ



Текст: Егор Просвирнин



Самое начало игры, нам предлагают выбрать пилюлю.



Культовое место для поклонников фильма.

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive/SEGA
РАЗРАБОТЧИК
Monolith Productions
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4 Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничего
КОЛИЧЕСТВО CD
Неизвестно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.matrixonline.com

Monolith Production, родительница *The Matrix Online*, изо всех сил старалась сделать MMORPG, не похожую на все остальные. И ведь сделала, сделала. Действительно не похоже. Примерно так же пятирукий одноглазый шестидесятипальцевый мальчик-мутант не похож на твоего соседа Василия. Эксклюзивные подробности – парой строчек ниже.

ВЕСЬ МИР НАСИЛИЯ ДО ОСНОВАНИЯ МЫ РАЗРУШИМ

Классические MMORPG-понятия деконструируются «Матрицей» даже с некоторой красотой и изяществом. Скажем, «охота». Играй ты хоть в ***World of Warcraft***, хоть в ***Everquest II***, хоть вообще в ***Shadowbane*** ты постоянно охотишься на блуждающее по полям и лесам зверье. Выследить нужного зверя, осторожно выманить его из компании сородичей, аккуратно лавируя между группами монстров вывести на свободное пространство и там уже разделать – во всех MMORPG в той или иной мере присутствует этот процесс. Во всех, кроме The Matrix Online. В помещениях в принципе никакая охота невозможна – потенциальная дичь чаще всего огромным стадом вываливается из соседней комнаты и начинает остервенело пинать охотника по почкам. Как вариант – пока охотник измывается над одним обреченным, остальные стоят рядом и молчаливо наблюдают, периодически сплевывая шелуху от семечек. Особо гениальные могут кинуться на помощь, но не успеют проскочить в открытую дверь – дверь закроется, после чего спасители будут дожидаться своей очереди в другой комнате. Забавно, правда? На улицах все происходит не менее комично – или на тебя нападает целый табун (жертвы насилия ходят группами по три человека – минимум), или же поблизости нет никаких врагов вообще. При этом смею заметить, существует такая способность, как "evade combat", при включении которой попытавшийся наброситься на тебя враг отлетает назад метров на пять, а ты спокойно продолжаешь идти, куда шел.

Проще говоря, мы пытались обнаружить в игре хоть какую-то боевую тактику (помимо прыжка с разбега в толпу мрачных вооруженных баб и мужиков), но так ничего и не нашли.

ТЫСЯЧА И ОДНА ДВЕРЬ

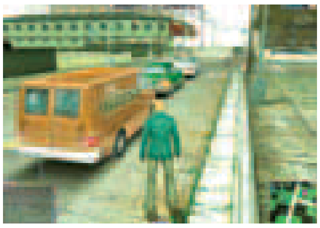
Под номером два сегодня проходит система миссий. Она... она чудовищна. По звонку на мобильный телефон одной из трех конкурирующих концессий (Зион, Машины и Меровинген), тебе дают координаты здания, где будет происходить бой за светлое будущее.

Классические MMORPG-понятия деконструируются «Матрицей» даже с некоторой красотой и изяществом

О КОМПАНИИ

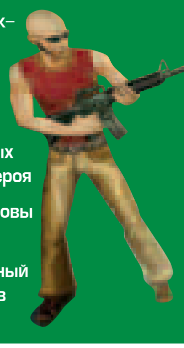
■ Monolith Productions за все время своего существования успела выпустить такие шедевры, как *Blood 1-2*, *Shogo*, совершенно шикарную серию *No Ones Lives Forever*, леворезбовый *Tron 2.0*, орденоносный *Aliens vs. Predator 2*, сегодняшнюю *Matrix Online* и готовит к выходу *Condemned: Criminal Origins* и *F.E.A.R.*





Добравшись с оказией до нужной двери, ты вызываешь лифт и поднимаешься на нужный этаж, где тебя уже ждет сгенерированная специально для этого конкретного задания квартира (а-ля instance из World of Warcraft). В оной квартире есть некоторое количество врагов и объект-цель миссии, с которой надо поговорить/вывести погулять на свежий воздух/защитить от нападок враждебных врагов и так далее в том же духе. Разобравшись с оппозицией за минуту, ты выходишь из жилища, направляясь в другую квартиру (если надо что-то доставить или кого-то сопроводить) или на следующую миссию. Все эти перипетии на самом деле еще скучнее, чем кажется из текста: все подъезды одинаковые, все лифты одинаковые, все квартиры одинаковые, с одинаковыми комнатами, одинаковыми NPC, одинаковыми врагами. Жесточайшее дежа-вю переливается через край – здесь я уже был, был, был. В этой комнате я кого-то спасал, в этой, наоборот, убивал, тут я взламывал компьютер, а там – говорил с возможной «красной пилюлей» (см. фильм). Необходимо выполнить серию из полудюжины заданий, прежде чем тебя отправят в какое-нибудь более-менее оригинальное место. Особой разницы, впрочем, между трущобами и сияющими офисными зданиями нет – и те, и те одинаково тоскливы. Со временем, выслужившись у одной из фракций, можно будет выбирать тип «развлечения» (иначе как с кавычками написать это слово не могу), но принципиальной разницы между ними нет – все те же посещения все тех же скучнейших помещений. По уровню накала страстей геройская жизнь напоминает будни разносчика пиццы, вынужденного из раза в раз доставлять «две больших с ветчиной и грибами» в один и тот же офис.

ФАКТЫ



5 игровых серверов, доступных для подключения на данный момент

3 враждующие фракции, включая монструозных машин

100 с лишним всевозможных вариантов одеяния героя

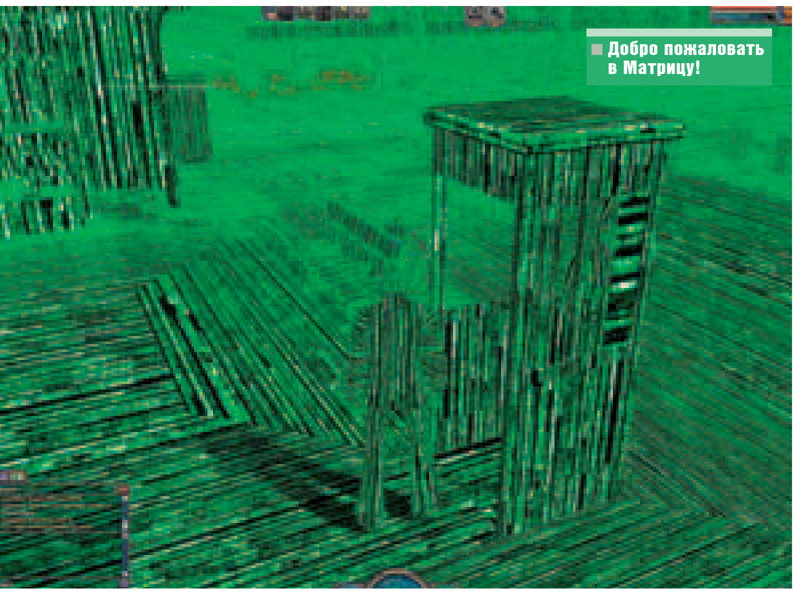
3 фильма-первоосновы для игры

1 совершенно ужасный процесс загрузки в Матрицу

ИСТОКИ МАТРИЦЫ

The *Matrix Online* базируется на оригинальной кинотрилогии братьев Вачовски, рассказывающей о жизни и замечательных приключениях молодого человека по имени Нео. Оный Нео узнает, что весь привычный ему мир на самом деле не более чем иллюзия, гигантская матрица, поддерживаемая злыми машинами. Эта матрица плещется в головах простых обывателей, в вечном трансе лежащих в специальных капсулах и вырабатывающих необходимую машинам энергию. В настоящем мире же остался только один-единственный город свободных людей, и тот пытаются разрушить злые железяки. Фильм восхитил публику множеством невиданных ранее спецэффектов и ввел моду на slow-motion.

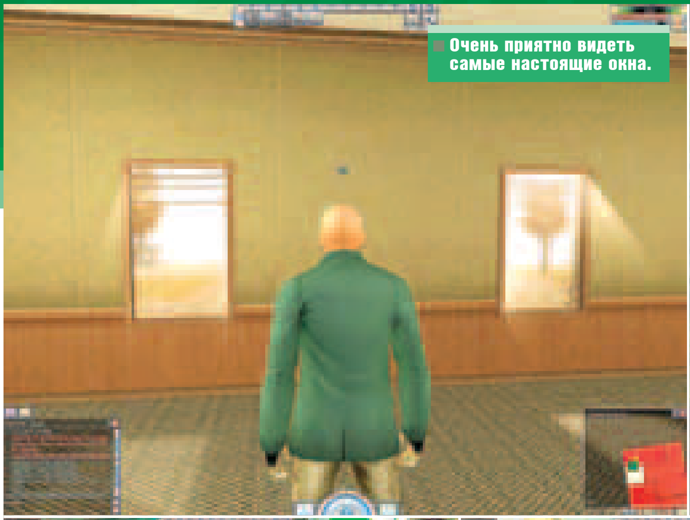




■ Добро пожаловать в Матрицу!



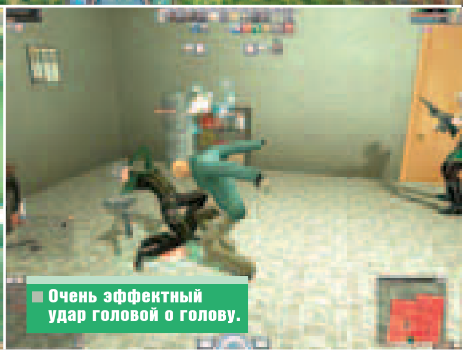
■ Этот гражданин торгует оружием, но все приличные люди предпочитают кунг-фу.


Очень приятно видеть самые настоящие окна.


Он прикрыл глаза не из-за манерного разочарования в жизни, а из-за мощного по ним удара.


У телефонных будок всегда скопление народа.


Жизнь или кошелек!


Очень эффектный удар головой о голову.

СЮЖЕТНЫЕ КОЛЛИЗИИ



Все события *The Matrix Online* происходят после третьей части фильма, когда между людьми и машинами установился хрупкий мир. Отсюда возможность сделать карьеру и будучи «сотрудником» машин, работая в качестве «агентов Смитов».

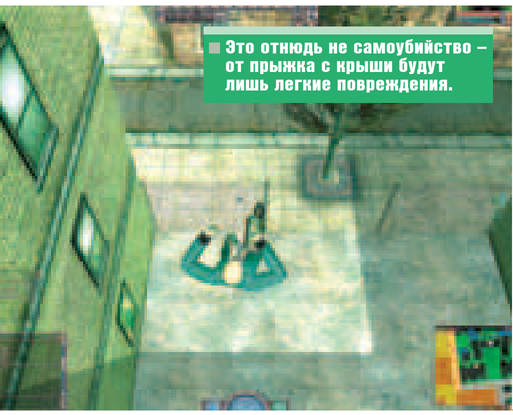
МОЙ КУНГ-ФУ ДЛИНЕЕ ТВОЕГО

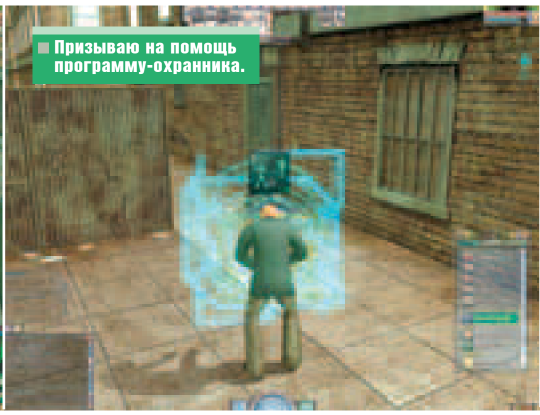
Из хороших новостей – боевая система. Оная система достаточно банальна – во время драки ты выбираешь стиль боя, который желаешь использовать (один подходит для нанесения максимального ущерба за короткое время, другой выгоднее использовать для обезоруживания противника и т.п.), плюс время от времени лупишь врага спецспособностями: от насылания Страшных Вирусов (аналог заклинаний в обычных играх) до всяческих хитрых ударов (для рукопашного боя) и выстрелов (это уже имеющим на руках огнестрельное оружие) – ничего необычного. Но вот как именно выглядит бой – мама дорогая! Дерущиеся со всей дури метелят друг друга страшными ударами в пах, живот и по коленке (при этом получивший плюху соответствующе реагирует – после попадания ногой в пах несчастный корчится, зажав руки в промежности), красиво добивают ударом головой в голову, еще более красиво уклоняются от чужих кулаков и сущими макаками упрыгивают от летящих в них пуль. Обещанное slo-mo есть, но в совершенно гомеопатических количествах. MMORPG – это тебе не ***Max Payne***.

ШАРИКИ И РОЛИКИ

Ролевая система оставляет довольно странные ощущения. Имеются, грубо говоря, способности и статистика персонажа. В статистике нет привычных параметров, вроде «силы» или «ловкости» (кому она, в самом-то деле, нужна в Матрице?), зато есть, например, perception, положительно влияющий на... кунг-фу и прочие айкидо. Со способностями все интереснее – они, совсем как в фильме, совершенно свободно загружаются в память

Если тебя постигла неудача – не отчаивайся, сладко выругайся и иди заново собирать заветные биты с тел врагов


Это отнюдь не самоубийство – от прыжка с крыши будут лишь легкие повреждения.


Призываю на помощь программу-охранника.


Авангардная постановка классического балета.


Да, я когда увидел это, то тоже испугался.


А так обставлен выход из игры.

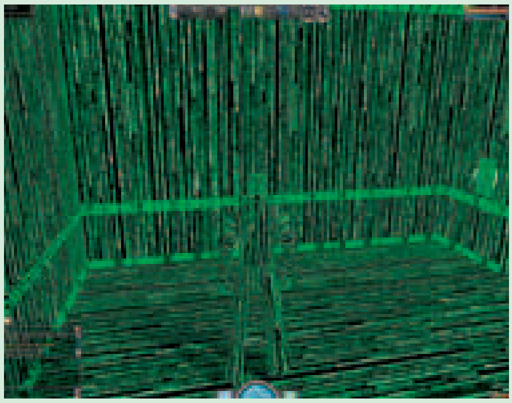
(при этом память, естественно, не резиновая), позволяя при известном желании моментально переквалифицироваться из мастера кунг-фу в опытного стрелка или вообще, извиняюсь, в хакера (за приличную сумму – способности надо развивать, платя за развитие валютой). При этом из-за известной компьютерно-хакерской тематики игры, названия и описания иных возможностей заставляют почтенную публику едва ли не биться в истерике. Ну а что еще, скажите делать, увидев "Processor Lag", наносящий некоторое количество повреждений в секунду, или там "Proxy", создающий охрану для себя, любимого? Незамутненным детям, несомненно, понравится. Впрочем, игра не уходит сильно далеко от фильма, и этим нам мила.

Возможности, описанные выше, можно или купить на локальном рынке (где не всегда есть нужное, да и стоит оно зачастую весьма порядочно), или же собрать самому на коленке, используя для этого различные "code_bits", превращаемые в "code_fragments". В свою очередь, уже куски кода с некоторой вероятностью успеха преобразуются в готовую «способность». Если тебя постигла неудача – не отчаивайся. Сладко поругайся из-за загубленных фрагментов кода и или заново собирать биты с тел врагов.

Напоследок замечу, что вид а-ля «Матрица» (смотри скриншот), показываемый нам под аутентичную музыку каждый раз при входе в игру, очень здорово смотрится первые пять-шесть раз. Далее он начинает раздражать, а еще через десяток раз – просто бесить (необходимо эдак с минуту стоять и ждать, пока закончится цифровая вакханалия). Это называется «выпендриться», дорогие друзья.

МАССОВАЯ ПАРАНОЙЯ

После выхода на экраны кинотрилогии, появилось множество молодых людей, рассуждающих о том, что, дескать, и этот, вполне реальный мир тоже есть матрица. Некоторые даже вроде как видели агентов в московском метро. Понятно, что, имея такую параноидальную публику, делать компьютерную игру по мотивам – одно удовольствие. И *The Matrix Online* эту паранойю пытается всеми силами развивать – начиная от выбора синей или красной пилюли в начале игры и заканчивая пунктом меню «jack into matrix» (то есть, войти в игровой мир), плюс фирменные столбики бегущих цифр при подключении. В общем, и без того хрупкой душевной организации некоторых товарищей игра нанесет непоправимый урон, вот увидишь.



ПУТЬ ИЗБРАННЫХ

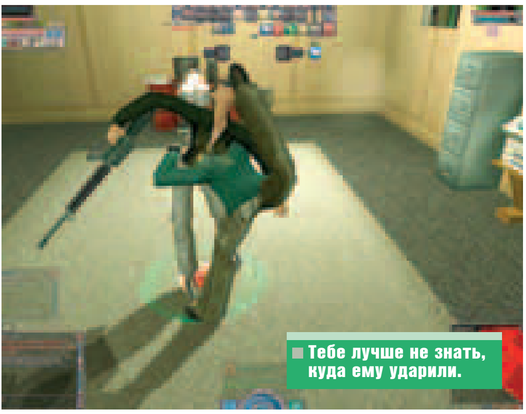
В общем, игра получилась, что называется, «на любителя». Преданные фанаты кинотрилогии (именно всех трех фильмов, а не только первого, который действительно интересен, заполнен красивой стрельбой и минимумом псевдофилософии) останутся довольны. Их любимая атмосфера соблюдена в игре в полной мере. Все остальные пожмут плечами и пойдут играть в World of Warcraft.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.5


Тебе лучше не знать, куда ему ударили.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Любопытные сверхспособности, которые очень забавно применять на практике.
– Довольно скучная и нудная система автоматически генерирующихся миссий.

ДИЗАЙН 7.0

+ Стиль оригинальной кинотрилогии буквально сквозит из каждого костюма.
– Висящие в трущобах там и сям картины – крайне авангардное решение.

ГРАФИКА 8.0

+ Чрезвычайно эффектно выглядящие битвы, приятные модели персонажей.
– Зачастую топорно сработанные интерьеры, довольно однообразные пейзажи.

ИНТЕРФЕЙС 7.0

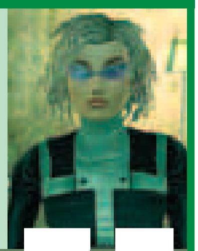
+ Удобная панель быстрого доступа, правильно масштабируемая карта.
– Периодически возникающий баг с выделением объектов, неудобная торговля.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Чрезвычайно приятная музыка, меняющаяся в зависимости от ситуации.
– Озвучка в игре чересчур бедна, звуки боя не слишком убедительны.

ИТОГО

Очень рады фанаты кинотрилогии, все остальные расходятся в недоумении.



7.5

PARKAN 2

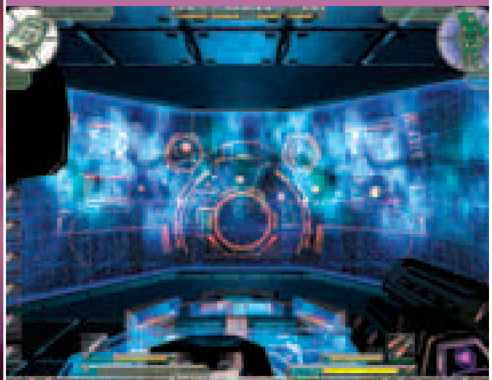
НОВЫЙ ВИТОК СТАРОЙ ИСТОРИИ



Текст: Михаил Викторов



И все же странная у него конструкция...



Капитанский мостик.

ЖАНР ИГРЫ
Space Sim / First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Никита
ПОЙДЕТ
Процессор P4 1,5GHz, 384Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор P4 3GHz (HT), 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.parkan.ru/p2

Честно скажу: перед тем, как *Parkan 2* предстал пред моим хищным и циничным взором критика, я ожидал откровенной посредственности. Каково же было мое удивление, когда обнаружилось, что зацепиться за какие-нибудь ляпы и несуразности чрезвычайно тяжело. Лишь мелкие эпизодические моменты возбуждали неспокойный дух критицизма. А в основном игровой процесс вызывал возгласы типа: «О-па, забавно...» или «Хм, интересно». И это действительно интересно. Поэтому слушай, я тебе кое-что расскажу о по-настоящему хорошей игре отечественной выделки.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Уф! Давно я в играх не видел нормальной предыстории. Даже при всей надуманности «возврата в прошлое» здесь это выглядит вполне органично, более чем даже культовые походы по прошлому культового губернатора Калифорнии в сериале ***Terminator***.

Сюжет второй игры плотно переплетен с сюжетом первой. Восемнадцать лет прошло с финальных событий первой части игры. Главный герой, то есть ты, уничтожил главного злодея, замешанного во всех темных делишках в секторе Лентис. Но перед смертью он активировал какую-то супергениальную хрень, повлиявшую на временной вектор (что это значит – не спрашивай). Неизвестно, может, он и не умер вовсе, а может быть, и умер, но в другой параллельной Вселенной. А может, это ты умер, но еще не знаешь об этом. В этом весь «Паркан» – красиво неоднозначный.

В общем, ты остался без корабля и без летных прав. Потихоньку стареешь, обучая желторотых курсантов Космической академии. Жизнь, так сказать, жестянка, везде болото, и ты все бы отдал за капитанское место в рубке имперского крейсера. И тут как по волшебству... Оказывается, во Вселенной дуют враждебные вихри, появляется аномалия, разгадать которую миллиарды ученых мужей не могут. Человеческая цивилизация несет тяжкие потери в битвах с непонятным врагом, который просто пожирает звездные системы. Просто тупик какой-то.

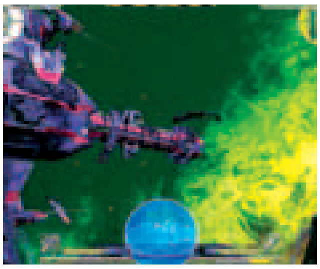
Но вдруг – о чудо! Ученые научились перемещать во времени психоматрицу человека. Наилучшим подопытным из всех оказался, конечно же, ты. Твое сознание отправили в твое же собственное тело, только восемнадцать лет назад. До событий первого «Паркана».

Да, совершенно неописуемым образом, в твою психоматрицу имплантировали искусственный разум – милашку Айрин, которая упростит тебе взаимо-

Космический бой можно выиграть, не только полностью раздолбав вражеский фюзеляж, но и менее деструктивными способами

О КОМПАНИИ

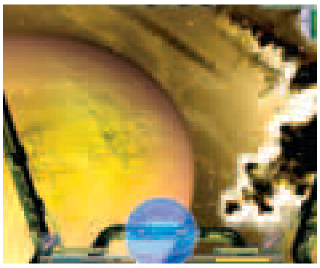
■ Первая российская игровая компания-разработчик «Никита» была основана 14 октября 1991 года. На сегодняшний день компания насчитывает более 100 сотрудников и занимается разработкой и локализацией компьютерных игр, и предоставлением мобильно-игровых услуг.



действие с техникой.
Что ж, придется искать потерянный Wanderer еще раз.

СТОГ СЕНА

Вселенная второго «Паркана» огромна и свободна, словно птица в небесах. Она состоит из звездных скоплений, состоящих, в свою очередь, из звездных систем. В каждой звездной системе вращаются несколько планет, некоторые из которых имеют на орбите естественные спутники и орбитальные базы. Удивительно, но каждый из этих объектов реально существует в игре, имеет своих обитателей и свой уровень развития, и с ним можно каким-либо образом взаимодействовать. Торговать, захватывать, изучать галактическую информацию, брать до нескольких заданий, выполняя их параллельно нити твоей основной миссии.
После военных инцидентов



прошлого в данном секторе людей почти не осталось, роботы расселились, размножились и объединились в кланы согласно эволюционировавшей программе AI. У каждого клана есть своя история, свои загадки, свои сложные взаимоотношения с другими кланами. С тобой они тоже не простые.
Поэтому придется попотеть, раздавая боекомплект в каркасы страждущих железных выскочек. Обретая могущество, ты поучаствуешь в баталиях межзвездных крейсеров, в мощном стерлялове на планетах, внутри орбитальных баз и кораблей. К сожалению, мяса порубить не удастся, ибо противники твои – на сто процентов терминаторы...

ЙО-ХО-ХО! И БУТЫЛКА РОМА

Корабль – вот заветное слово космоволка. Он является лекарем тела и ракетным заводом. Все крейсеры в игре разнятся не только по интересному внешнему и внутреннему дизайну, но и довольно сильно по

ФАКТЫ

500 с лишним населенных миров

6 кланов абсолютно разумных роботов

4 уровня усовершенствований для каждого типа оружия

2 концовки в зависимости от твоих действий

1 встроенная виртуальная женщина



ДОЛГИЙ ПУТЬ ОБРАТНО

«Parkan: Хроники Империи» **была первой в мире смесью жанров космического симулятора и шутера от первого лица и увидела свет в сентябре 1997 года. Получив положительные отзывы среди игроков, «Никита» снова погрузились в придуманную ими вселенную, эксплуатируя наработки и пробуя новые жанры. В начале 2001 года увидела свет *«Parkan: Железная Стратегия»*, собственно, как видно из названия – планетарная стратегия с возможностью переключения в режим ручного управления варботом. Вслед за ней в июне 2003 вышла *«Parkan: Железная Стратегия, часть 2»*. Разработчики же, получив тонну рабочего опыта, вернулись к истокам – космошутеру номер два.**





Красная галактика как на ладони.

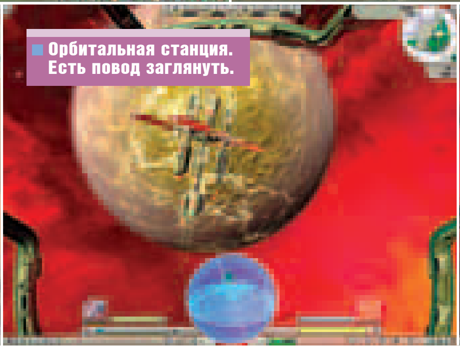


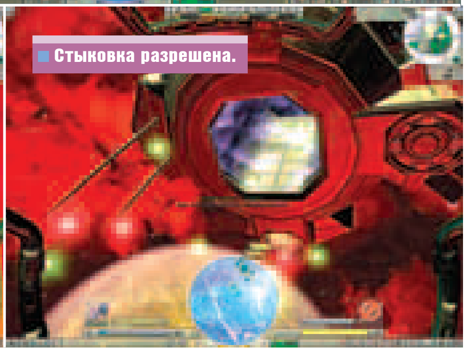
Получи под железный зад.


Все, что осталось от пирата.

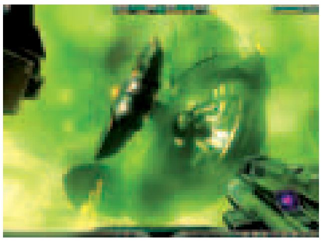

Взвейтесь кострами, хилые терминаторы...


Не отступать, мои железноголовые рабы!


Орбитальная станция. Есть повод заглянуть.


Стыковка разрешена.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ



Паркан – в переводе «бумеранг», это не новость. Забавно, что в один из сюжетных моментов игры он от тебя улетает, точнее – его просто крадут. Космоугонщики – это такая новая фишка – ну ты понял. По тому же сюжету ты должен найти его и, наконец, вернуть. Чем не бумеранг?

размерам, техническим характеристикам и оснащению. Ему доступно множество усовершенствований – двигатели, реакторы, силовые щиты, сенсоры и прочее. Боевой скафандр – твоя боевая униформа – также может получить апгрейды. Он, кстати, оснащен встроенной системой видео-приближения для лучшего прицеливания и самовосстанавливающимся защитным щитом, позволяющим изредка делать рокет-джамп без ущерба для здоровья.

Каждая боевая единица в игре имеет два основных типа вооружения. Твой скафандр оснащен наплечной ракетной установкой и штурмовой винтовкой. Корабль – орудием и торпедной установкой. Конечно, играя в другие космосимуляторы, мы привыкли увешивать наш межзвездный ботик десятками разных орудий, поэтому первое время двух покажется мало. На самом деле к данности быстро привыкаешь, имея богатый выбор орудийных систем от кинетических до лучевых.

Корабельные щиты корабля довольно быстро восстанавливаются, поэтому вести бой, управляя мизинцем левой ноги, не получится. Однако, любой космический бой можно выиграть, не только полностью раздолбав вражеский фюзеляж, но и взяв судно на абордаж. Отправив группу захвата, то есть тебя самого, на пришвартованное судно, придется помять на палубах несколько ходячих ящиков с запчастями. Взрываясь, роботы кучно раскидывают свои части под местом смерти.

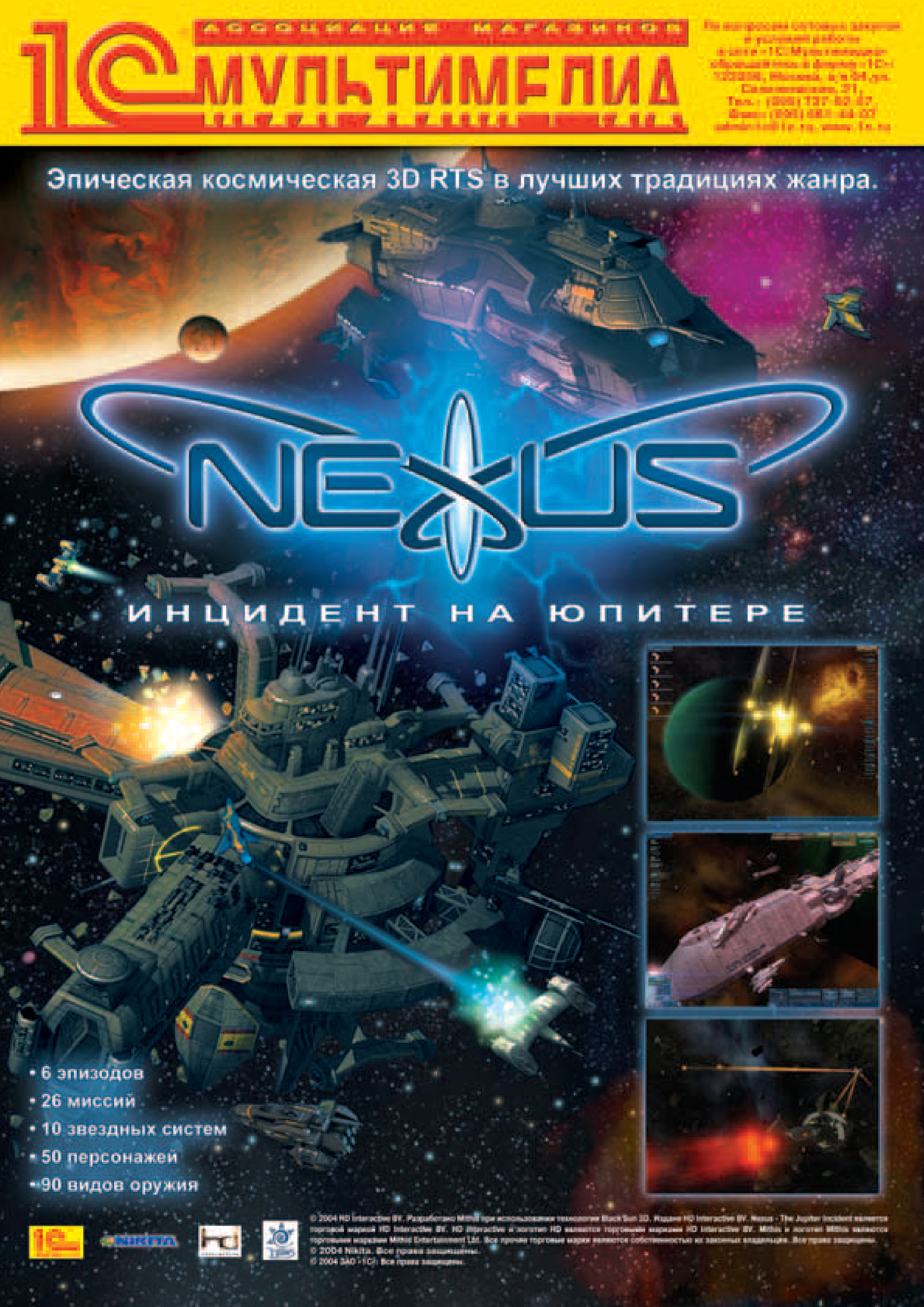
Умирая, то есть приходя в негодность, роботы странно орут – как обиженные шизофреники. При захвате можно собрать бараха и ценных сведений гораздо больше, чем осталось бы парить в космосе после взрыва. Правда, зачастую роботы,

Роботы, вычислив, какой ты крутой, успевают активизировать систему самоуничтожения корабля


К приватизации готовьсь!


Ах, вот ты какой, мифический гегемон... в смысле, Гегемаунт.


Чем не Doom 3?



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.
NEXUS
ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ
• 6 эпизодов
• 26 миссий
• 10 звездных систем
• 50 персонажей
• 90 видов оружия
NIKITA



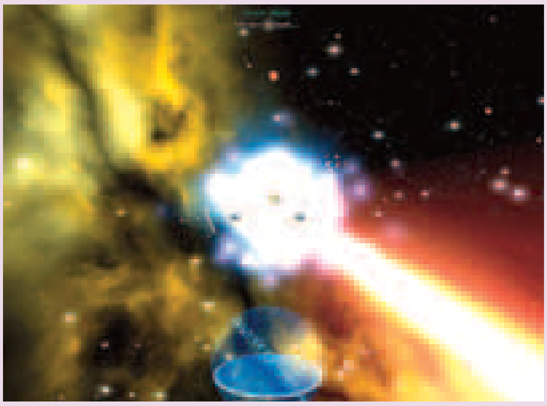
Среди роботов тоже есть краснокожие.



Подожди пару минут, скоро покажут северное сияние.

ЛЮБИШЬ ДЕВСТВЕННО ЧИСТЫЙ КОСМОС?

Честно сделано огневое взаимодействие между космическими объектами. Любой объект соизмеримых с твоим крейсером размеров можно уничтожить – было бы время, да желание. Орбитальные станции, также как и гигантские исследовательские платформы, теоретически пускаемы в расход. Другое дело – хватит ли у тебя огневой мощи, чтобы удовлетворить манию психопата-разрушителя, и толщины брони, чтобы противостоять ответному удару защитных систем... Так что, дерзай, ищи, может быть, где-то в глубине космоса тебя ждет ручная Звезда Смерти.





вычислив по теории вероятности, какой ты крутой, успевают активизировать систему самоуничтожения корабля, так что приходится резко сворачивать каперскую деятельность и чесать к себе на ялик. Иногда, все же, вражеский корабль полностью переходит под твой контроль. Все события происходят в реальном времени.

ЖЕЛЕЗНЫЕ РАБЫ

Пиратство конкисте не помеха! Хочешь планету – не вопрос. Если тебе плевать на отношение к тебе ее хозяев, захватывай. Один или с помощью варботов. Захваченные планеты производят топливо и, при наличии соответствующих чертежей, собирают робототехнику. Шаг на пути к господству.

По ходу игры ты будешь обзаводиться металлическими слугами. Разнокалиберные дроиды будут автономно охранять корабль, станции и заводы. Мини-эскадра дронов возьмет на себя большую огневую часть битвы в космосе, пока ты будешь пить свой утренний кофе. Различные варботы по твоему желанию также участвуют и в планетарных битвах.

НЕ ХУЖЕ БУРЖУЕВ?

Графика Parkan 2 выглядит очень даже современной по своим возможностям. Хотя, я бы сказал, требования движка к аппаратным ресурсам несколько завышены. Но качество картинки – выше всяких похвал. Правильные интерферентные тени, честно отображающиеся на всех без исключения объектах, правдоподобные блики, различные эффекты на отражающих поверхностях, эффекты прозрачности... Полный список видимых графических «фишек» способен утомить. Очень красиво выполнены планетарные пейзажи и анимация атмосфер, многослойные голографические изображения внутри кораблей...

БЕЗ ПАФОСА

Подводя итоги, я скажу просто, не лукавя. «Паркан 2» оправдал возложенные на него надежды, и показал, что уровень игр, сделанных на бывшей «одной шестой суши», неумолимо растет. И если космос в компьютерных играх для тебя еще существует за пределами великолепного ***Freelancer***, то «Паркан 2» – однозначно твой выбор!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Игровые фишки, ранее не использовавшиеся, оригинальный подход к сюжету.
– Нелинейность весьма условна. Но не так уж это и страшн.

ГРАФИКА 9.0

+ Все новомодные технологии присутствуют. Готовь мощный компьютер.
– Слегка завышенные аппаратные требования.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0

+ Цинично-пафосный голос главного героя, отличная озвучка.
– В принципиальные минусы записать, кажется, и нечего.

ДИЗАЙН 7.0

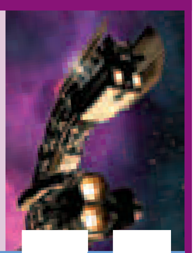
+ Разнообразные планетарные антуражи. Зрелищные баталии.
– Похожие интерьеры кораблей и баз. Не самая блестящая физика.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

+ Одна из лучших реализаций карты. Приятный графический интерфейс.
– Трудно приспособиться к вектору корректировки на прицеле вместо цели.

ИТОГО

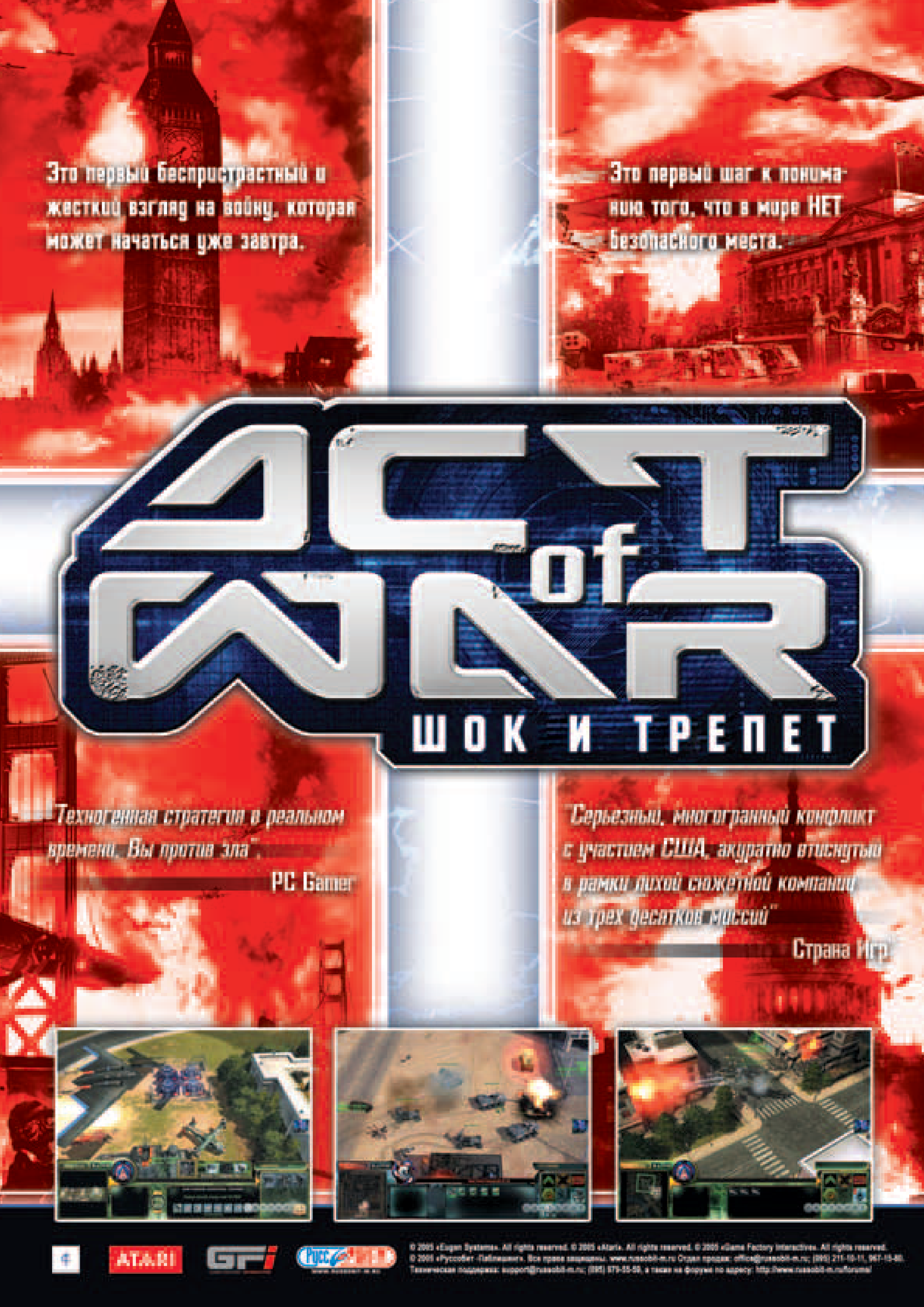
Удачное воплощение смеси жанров космосима и шутера за номером два.



7.5



За этой темной планетой кто-то явно прячется.


Это первый беспристрастный и жесткий взгляд на войну, которая может начаться уже завтра.
Это первый шаг к пониманию того, что в мире НЕТ безопасного места.
ACT of WAR
ШОК И ТРЕПЕТ
"Техногенная стратегия в реальном времени. Вы против зла".
PC Gamer
"Серьезный, многогранный конфликт с участием США, аккуратно втиснутый в рамки лихой сюжетной компании из трех десятков миссий"
Страна Игр
ATARI
GFI
© 2005 «Eugen Systems». All rights reserved. © 2005 «Atari». All rights reserved. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved.

СЕРП И МОЛОТ

ВРАГА ОПЯТЬ ШТОРМИТ



Текст: Илья Зибирев



Добрый вечер, товарищ Троцкий!



Несмотря на возраст движка, игра выглядит достаточно симпатично.

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Tactics/ Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Novik&Co/Nival Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2,2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nival.com/hs_ru

Каждому ребенку известно, что инициатива наказуема. Но не каждый ребенок вполне понимает, что кроется за этим угрожающим утверждением. Ведь иногда – пусть и довольно редко – люди, по-настоящему увлеченные какой-то идеей, получают свой «шанс свыше», и хобби превращается в интересную работу.

Проект ***«Серп и Молот»*** появился в поле нашего зрения довольно неожиданно. Еще удивительнее был обозначенный срок выхода игры: за такое короткое время серьезные проекты обычно успевают лишь обзавестись первыми дизайн-документами и парой скетчей. «Серп и Молот» же, несмотря на свою заявленную принадлежность к вселенной ***Silent Storm***, был впервые представлен публике в феврале этого года, а релиз запланирован на конец весны. Можно ли за такой короткий срок поднять проект такого серьезного уровня? Ведь Silent Storm – это тебе не ***Tetris***. Что это вообще за игра? С этими серьезнейшими вопросами мы направили свои стопы в офис **Nival** и потребовали разъяснений. Ниваловцы, в свою очередь, проявили невиданную щедрость и преподнесли нам сюрприз: показали финальную версию игры, которую мы, потирая от нетерпения ручки, принялись препарировать.

С НОГ НА ГОЛОВУ

К чему я в начале статьи упомянул про инициативу? Все просто. Дело в том, что разработчики игры сначала были вовсе не разработчиками, а обычными фанатами Silent Storm. Фанатами, заметим, активными и креативными. Сначала **Novik&Co** занимались созданием самопальных mod-ов для игры, затем решили сделать что-то большое и красивое. Вылилось это все, при поддержке Nival Interactive, в игру «Серп и Молот», про которую я имею честь тебе рассказать.

Итак, что же собой представляет «Серп и Молот»? Представь себе, что один из героев Silent Storm сказал: «Баста! Не хочу играть в тактику, хочу играть в RPG». И ушел в леса – отыгрывать роль самого себя.

«Серп и Молот» сделан на абсолютно том же движке, что и SS (даже интерфейс остался без изменений), но исповедует абсолютно противоположный стиль игры. Те, кто ждут от «СиМ» продолжения геймплея SS – жестоко ошибаются.

Чтобы точно описать игровую механику «СиМ» лучше всего обратиться к классикам ролеплея. Например, к ***Fallout***, который, наверное, бедняга, весь уже извертелся в своем пыльном гробу. В «Серпе и Молоте» твой герой предоставлен сам себе и волен делать практичес-

Что делать дальше?.. Если ты задался этим вопросом, значит создатели игры на верном пути

О КОМПАНИИ

■ Nival Interactive – один из крупнейших отечественных разработчиков. С недавнего времени они занялись еще и продюссированием внешних проектов, таких как *«Серп и Молот»*. Эта игра в этом плане не единственная, и совсем скоро мы увидим новые проекты, созданные под бдительным оком профессиональных продюсеров из Nival.





ки все, что захочет он сам, и против чего не будет возражать движок игры. Свобода во всем поддерживается наличием в игре глобальной карты той части Германии, в которой будет происходить действие игры. Игрок волен перемещаться по ней, как ему заблагорассудится, и возвращаться в уже изученные локации бесконечное количество раз.

ОПЯТЬ ВОЙНА?

Сюжет игры некоторым образом продолжает линию Silent Storm/***«Часовые»***. На дворе 1949 год, а из американской оккупационной зоны на территории Германии в командование ГРУ поступает сообщение от старых братьев по оружию военного времени. Подпольщики желают и требуют немедленной встречи с советским агентом для сообщения ему некой важной информации.
Наш герой, человек непростой судьбы, профессиональный разведчик в чине капитана, забрасывается на «вражескую» территорию с заданием найти братских подпольщиков и вступить с ними в контакт. Но – увы – уже на второй игровой карте наши братья по оружию будут расстреляны, а наш герой остается один на один с чужой страной, отсутствием четких указаний со стороны командования и не всегда добродушным местным населением.
Что делать дальше? Если ты задался этим вопросом, значит создатели игры на верном пути. Игра предоставляет тебе полную свободу действий – в рамках, конечно, общей глобальной задачи: выжить и принести пользу Родине.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Главное, наверное, отличие «Серпа и Молота» от Silent Storm – очень развитая система диалогов и важность межличностного общения вообще. До Fallout, скажем честно, ей далеко, но для создания нуж-

ФАКТЫ

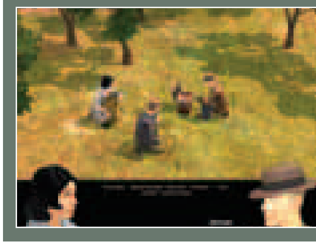
7 персонажей в партии – максимум

1 танк в игре даст жару буржуям

90 образцов реально существующего оружия

1949 год – время действия игры

1 обязательный главный герой, предусмотренный сценарием



СМЕРТОУБИЙСТВО

Оружие в игру частично перекочевало из *Silent Storm*, частично переделано, добавилось и несколько новых образцов. Из мелких нововведений – просто так тебе с пулеметом теперь бегать никто не даст. Ты когда-нибудь пробовал бегать со здоровенной двадцатикилограммовой дурой в руках? Как думаешь, далеко убежишь? То-то. Для оного тяжелоатлетического действа теперь существует специальный перк.
Ну и, конечно же, обрезы. Как ты, наверное, догадываешься, обрез делается очень просто – берется какая-нибудь ржавая берданка и несколько укорачивается. За счет этого сильно уменьшается дальность и точность стрельбы, зато на ближних дистанциях ты получаешь в свое распоряжение небольшую портативную гаубицу. ***«Серп и Молот»*** в лице некоего Лесника позволяет тебе заполучить в свое распоряжение обрез – нужно лишь какое-нибудь ружье и немного наличности.





■ Диалогов в игре будет предостаточно.



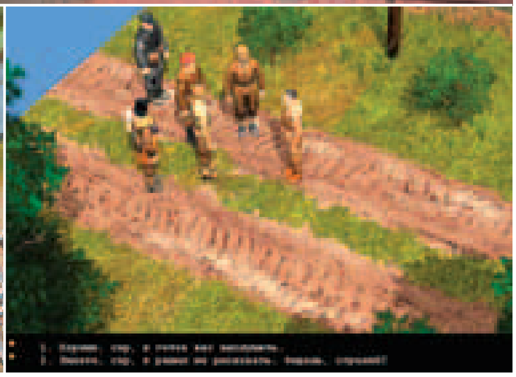


По вечерам местные тени очень зрелищны.



Дама пораскинула внутренностями и готова умереть.





БРОНЯ КРЕПКА



«Серп и Молот», так же, как и *Silent Storm*, не дозволяет ни тебе, ни другим героям игры использовать как тяжелую бронетехнику, так и легкие транспортные средства. Даже мотоцикл со второй карты – и тот стоит в гараже больше для красоты и антуража. Тем не менее, однажды тебе придется встретиться с танком – в самом начале игры. Смеяться ты будешь – обещаю.

ной атмосферы и предоставления тебе достаточной свободы выбора ее хватает с головой. С большинством персонажей можно поговорить и получить от них важную информацию. Со многими можно поговорить обстоятельно, и результаты разговора будут зависеть от выбранной тобой линии поведения. Уже в первых локациях понимаешь, что хорошо подвешенный язык может спасти твою жизнь, наполнить кошелек (деньги в игре нужны и важны) и помочь тебе обзавестись верными товарищами.

К слову, оные соратники – вовсе не бездушные чурбаны с тремя дежурными репликами и ППШ наперевес. Каждый более-менее важный персонаж игры – отлично продуманный герой со своим характером, судьбой и линией поведения. Если ты планируешь использовать помощников как пушечное мясо, то лишишь себя львиной доли удовольствия от игры.

Как ты, наверное, понимаешь, боевая механика изменилась не очень сильно. Пока все тихо, никто не стреляет, и поют птички, игра разрешает тебе пользоваться услугами реального времени. Но как только кто-нибудь решит проявить агрессию, ударить ногой беззащитную женщину или выпустить в тебя очередь из пулемета, включается старый добрый походовый боевой режим и начинается интересное.

В игре немного подправлен баланс оружия. Граната теперь с легкостью кладет в землю трех-четырех недругов, так неудачно вставших аккурат в эпицентр ее взрыва, да и очередь из ППШ – не фунт изюму.

У НИХ ПОЛУЧИЛОСЬ

Несмотря на то, что «Серп и Молот» начинался как чисто любительская поделка, в итоге мы получили качественную и довольно-таки интересную игру. Конечно, до серьезных RPG ей далековато – дело тут, видимо, в ограничениях движка. Но если не увлекаться развешиванием ярлыков, то массу удовольствия от игры получит даже человек, с вселенной Silent Storm не знакомый. PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0	**ДИЗАЙН 7.0**
+ Оригинальный взгляд на старую игру. Дело Fallout живет и побеждает.	+ Несмотря на кажущуюся простоту, игра продумана до мелочей.
– Некоторые карты настолько сложны, что даже на “easy” приходится попотеть.	– Все-таки то тут, то там ты натыкаешься на военно-тактические корни игры.
ГРАФИКА 8.0	**ИНТЕРФЕЙС 7.0**
+ Движок Silent Storm до сих пор держится молодцом и не сдает позиций.	+ Пока на экране идет резня, интерфейс трудно назвать неудобным.
– Игре не помешало бы чуть больше 2D графики, например – в диалогах.	– Было бы куда лучше, если бы в игру добавили немного «ролевого» колорита.
ЗВУК И МУЗЫКА 7.0	**ИТОГО**
+ Высокий уровень озвучки из Silent Storm сохранился и в новой игре.	Крепкая и интересная игра по хорошо знакомому тебе игровому миру.
– К сожалению, из финальной версии игры убрали песни Армстронга.	



7.5



SIMS 2: UNIVERSITY

СНОВА В ШКОЛУ



Текст: Илья Зибирев



При старте игра предлагает тебе выбрать университет, а потом - немного истории.



Несмотря на отличный кальян в углу, курят здесь только какую-то фигню.

ЖАНР ИГРЫ
Life Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Maxis
ПОЙДЕТ
Процессор 800Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
thesims2.ea.com

Симулятор студента – вещь очень специфическая. С одной стороны, если сделать игру по мотивам жизни нормального студента, она получит рейтинг «18+» и будет продаваться на одной полке сам знаешь с чем и фильмами про Третий Рейх. С другой стороны, жизнь студента идеального никому не интересна. Кому нужен овощ, читающий толстые книги?

Сотрудники **Maxis**, как ты, наверное, догадался, решили угодить всем сразу. Предупреждаем сразу: разнузданной и беспорядочной половой жизни местные студенты не ведут. Не ведают они также и прелестей бытового алкоголизма на пару с употреблением волшебных порошков и таблеток. Вместо всего этого – невинные забавы, которым бы удивились и наши первоклашки. С другой стороны, путь скучного зубрилы в ***The Sims 2: University*** – далеко не самый правильный. Впрочем, обо всем по порядку.

ЖИЗНЬ СТУДЕНЧЕСКАЯ

Итак, в чем же смысл первого адд-она к ***The Sims 2***? Как ты, наверное, уже понял из названия игры, речь в ней пойдет о беззаботной университетской жизни рядового американского юноши/девушки.

Таким образом, весь знакомый нам по оригинальной игре город заменяется на кампус с общежитиями, спортивными залами и прочим стандартным университетским набором. Соответственно, вся самостоятельная жизнь более-менее взрослого сима здесь не нужна. Главный источник финансирования – не работа, а щедрые (или не очень) стипендии. Вселившись в общежитие или сняв на пару с несколькими приятелями отдельный дом, ты приступаешь к активной студенческой жизни.

Если ты по какой-то странной причине решил, что главнейшую роль в проекте играет учеба – ты, как ни странно, прав. От твоих успехов в грызении гранита науки напрямую зависит твое благосостояние. Отличники всю жизнь просиживают за книгами, получают солидные гранты, но что за радость от денег, если их некогда тратить?

Раздолбаи подлизываются к преподавателям, вступают в тайные общества, чудеснейшим образом влияющие на их научные успехи, и живут в свое небогатое сим-удовольствие. Самые пропащие души могут устроиться на подработку в какой-нибудь магазин или кафе – на большее студенту рассчитывать, конечно же, не приходится.

Помимо более-менее живого кампуса, игра может похвастаться еще парочкой интересных нововведений

РАЗНООБРАЗИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Помимо настоящего и более-менее живого кампуса, игра

О КОМПАНИИ

Maxis – крайне занимательная контора, в прошлом самостоятельная, ныне – собственность Electronic Arts. Maxis всегда интересовала симуляция различных процессов – от жизнедеятельности муравейника (*SimAnt*) до полноценного функционирования мегаполиса (серия *SimCity*) и маленького городка (*SimTown*).







может похвастаться еще парочкой интересных нововведений. Во-первых, ты, скорее всего, будешь жить в общежитии – со всеми вытекающими из этого последствиями. К сожалению, не очень-то и разнообразными.

Во-вторых, различный новый хлам – без этого не обходится ни один адд-он к ***The Sims***, и упоминать об этом как-то неприлично. Ну и в-третьих – новый показатель influence, он же – «влияние». Влияние на твоих товарищей по несчастью. При высоком значении оного ты сможешь командовать однокурсниками что твой Наполеон своей армией.

А самое большое разочарование, связанное с игрой, заключается в том, что самого процесса обучения, даже схематичного, в игре нет. Твой подопечный просто делает домашние задания и иногда отлучается якобы поучиться. Самого же университета в игре, как это ни парадоксально, нет.

О графике говорить, думаю, бессмысленно. Адд-он – адд-он и есть. Несмотря на то, что особенно крупными довесками игра так и не обзавелась, время загрузки всего на свете в University еще немного возросло – и это по сравнению с и без того неторопливыми Sims 2. Многие также жалуются на крайне низкую скорость игры, когда в твою комнату заходят с десяток дружественных личностей из общежития. Владельцы старых компьютеров – осторожнее!

Звук, кстати говоря, остался на высоте. Все персонажи великолепно озвучены – разговаривают на симлише (местный язык, переводу не поддается).

ВСЕ ЖЕ НЕПЛОХО

University можно оценивать с двух позиций. Первая – как адд-он к известной игре из серии Sims/Sims 2. Вторая – как просто адд-он, без привязки к каким-либо сериям. В первом случае мы можем смело заявить: одно из лучших, если не лучшее, дополнение. Вместо стандартных наборов фурнитуры и банных полотенец – обновленный геймплей, пара новых возможностей и несколько иная идеология бытия. Фанаты будут в восторге.

Если же подходить к вопросу формально, то, конечно, больше чем на «семерку» это дело не тянет. Посуди сам. Университет университетом, но где же пьяные драки, набеги на женское общежитие и анализы на наличие в крови опиатов и продуктов распада амфетаминов? Где, наконец, сам университет? Где, в конце концов, шумные студенческие вечеринки с запрещенной выпивкой и финалом в виде прибытия наряда полиции? Такой показывают нам студенческую жизнь американские подростковые комедии. В общем, шутки шутками, а игру можно было сделать и разнообразнее. Постная студенческая жизнь University утомляет. В общем, вердикт таков: казнить нельзя, помиловать. Несмотря на то, что второй адд-он, ***Nightlife***, уже анонсирован, мы будем оптимистичны. Похоже, товарищи из Maxis наконец-то взялась за ум и стала снабжать фанатов новой Sims продуктами, действительно заслуживающими гордого звания «адд-он». Как бы смешно это ни звучало.

ФАКТЫ

3 доступных к поступлению университета

12 лет – возраст, с которого можно играть в игру

5 лет исполнилось серии The Sims

52 миллиона коробок с над- писью Sims продано в мире

125 тысяч фанатских дополнений ты найдешь на сайте игры

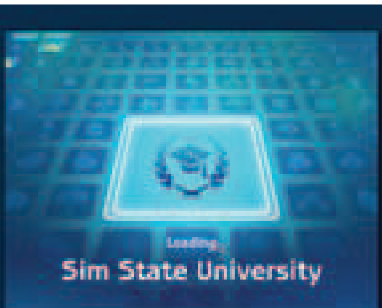


ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.1



Игра нетороплива. Этот экран тебе придется наблюдать очень часто и очень долго.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0

\+ Новая для The Sims идея студенческого городка, новые возможности для героев.

– Студенческая жизнь довольно скучная, не показан сам процесс обучения.

ГРАФИКА 8.0

\+ Симпатичная, «гладкая» картинка. Все прорисовано с любовью и тщанием.

– Какие недостатки можно найти в графике адд-она? Все как и раньше.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

\+ Отличная, очень профессиональная озвучка всего и вся. Занятная музыка.

– Недостатков в столь профессиональной работе найти так и не удалось.

ДИЗАЙН 9.0

\+ Как и большинство игр от Maxis, University продумана до мелочей .

– Здесь с ощутимыми недостатками некоторая проблема – их не наблюдается.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

\+ Удобство интерфейса прошло многолетнюю проверку – здесь все как надо.

– Люди, не очень привычные к играм от Maxis, будут путаться в кнопках.

ИТОГО

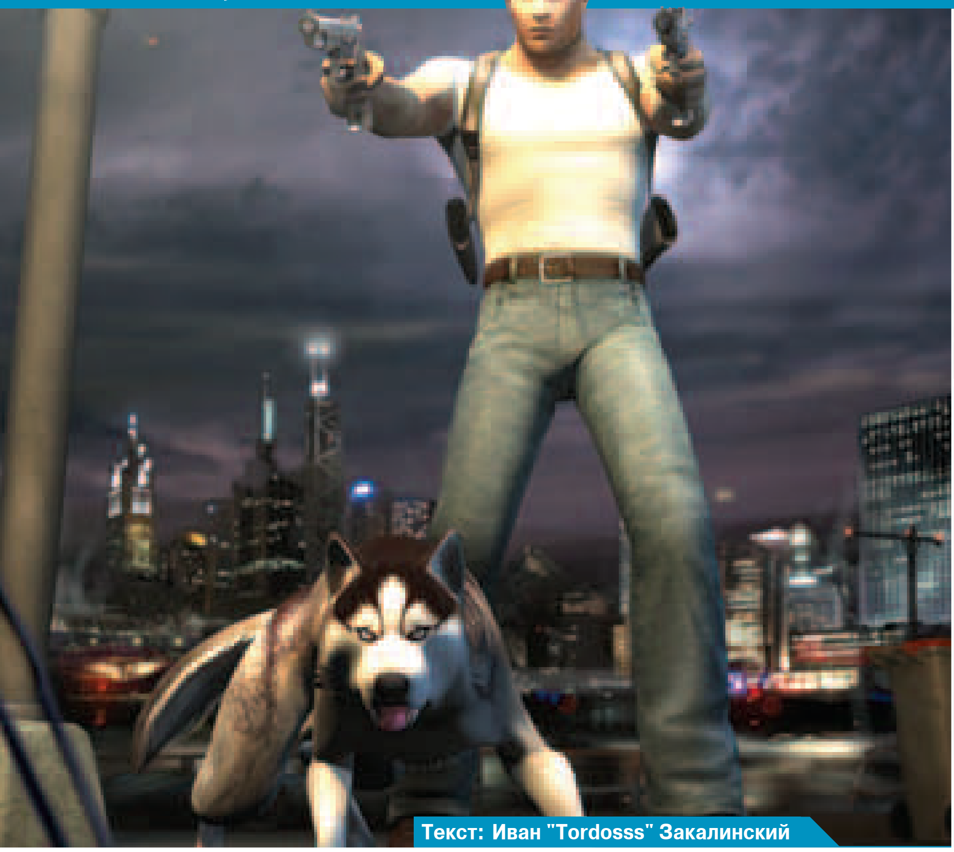
Хороший адд-он для Sims 2, не лишенный специфических недостатков.



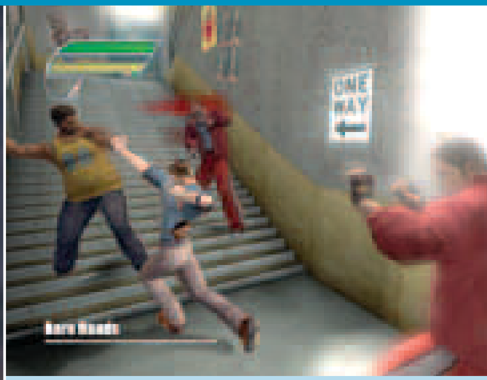
7.0

DEAD TO RIGHTS 2: HELL TO PAY

ШАРИК, АПОРТ!



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Очередной уровень рукопашного боя. Драться уже совсем не хочется.



Наглядная демонстрация прыжка в bullet-time.

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts/Namco
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Namco
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.deadtorights2.com

Что выйдет, если взять среднего уровня приставочный шутер и на скорую руку портировать его на PC? Ничего хорошего, как показывает практика. Встречайте: еще одно подтверждение этого прискорбного правила, *Dead to Rights 2*. Игра, которая очень хотела стать *Max Payne*, но так и не смогла.

Как и в первой части, в сиквеле под наше управление попадает офицер Джек Слейт, в напарниках у которого ходит здоровенный пес, больше смахивающий на волка. Этой парочке предстоит значительно подчистить грязные закоулки наводненного преступниками города и навести в нем нечто отдаленно напоминающее порядок. Ну что же, работа привычная, браться за нее нам не впервой.

А РОЛИК БЫЛ НИЧЕГО

Начинается игра очень неплохо – с отрендеренного ролика, в котором нам популярно объясняется, кто такой Слейт и с какой легкостью он раскидывает по углам бандитов. Вступление действительно красивое, жаль то же самое нельзя сказать про саму игру.

С первых же минут понимаешь, что Dead to Rights 2 – не более чем примитивная стрелялка, в которую разработчики насовали множество вполне интересных возможностей. Однако они ничем не могут помочь однообразному и довольно грустному игровому процессу.

Нет, то есть в начале все очень быстро, резко и весело: врываемся в комнату, кладем из пистолетов сидящих в ней врагов, собираем их оружие, бежим в следующую. Игровой процесс действительно протекает очень стремительно, не давая отдышаться. Но уже скоро приедаются и похожие друг на друга враги, и здешние виды оружия, и закоулки уровней. Выехать на одном бешеном игровом процессе разработчикам, к сожалению, не удалось.

Исправить ситуацию с разнообразием, по замыслу, призваны спецприемы. Например, в случае необходимости, герой может совершить затяжной прыжок в стиле Макса Пейна, уворачиваясь от вражеских выстрелов и не забывая при этом поливать противника огнем. К тому же, во время тех же прыжков можно включить режим замедленного времени – bullet-time из того же Max Payne. Как водится, все враги резко превращаются в тормозов, пули в воздухе летают буквально зевая, а мы не торопясь крошим всех в мелкую капусту.

ГАВ-ГАВ

Посильную помощь оказывает и волчара, то есть, прошу прощения, собака Слейта. Милый песик по нажатию волшебной кнопочки выбегает откуда-то из-за края экрана и

Время от времени разработчики отнимают у нас огнестрельное оружие и посылают драться голыми кулаками

О КОМПАНИИ

Пожалуй, имя Namco знакомо почти всем современным игрокам. И не важно, что большая часть ее проектов была выпущена для консолей – слава этого разработчика и издателя докатилась и до просторов PC. У нас на платформе команда пока засветилась лишь несколькими портами, среди которых и наш сегодняшний герой.







насмерть загрызает первого попавшегося на пути врага. Жаль только, что и на замедление времени, и на вызовы четвероногого друга тратится особая энергия, запасы которой очень ограничены.
Зато совсем не ограничена возможность героя хватать стальной рукой стоящего рядом противника и использовать его в качестве живого щита. А можно просто отобрать у него оружие и прострелить голову. Другое дело, что не очень-то полезно для здоровья подбегать к врагам вплотную – можно и очередь в грудь схватить. Ну и для особых моментов есть возможность прижаться спиной к стене, выглянуть аккуратно из-за угла, хорошенько прицелиться и выпрыгнуть прямо на врага с криком «Не ждали?!». Довольно полезная возможность, особенно учитывая тот факт, что обычно таким образом удается выйти из схватки без пулевых ранений.

ВПЕРЕД, В РУКОПАШНУЮ!

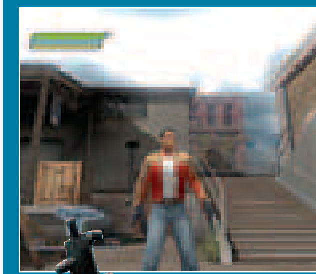
Ну и время от времени разработчики отнимают у нас огнестрельное оружие и посылают драться с врагами кулаками. К счастью, противник тоже забывает про пистолеты-пулеметы и начинает показывать чудеса кунг-фу. Ладно, это я, конечно, переборщил – здешние кулачные бои не отличаются особым разнообразием, и даже система комбо-ударов не спасает положение. Время от времени предоставляется возможность хорошенько пройтись по врагу доской с гвоздями или ножом, но надолго этого оружия не хватает.
Как не хватает и самой игры – все перечисленные мной выше припарки не способны вытянуть ее на достойный уровень, сделать прохождение интересным и разнообразным. Раз за разом ловишь себя на мысли, что игра просто надоела – а для шутера такое непозволительно.
Кстати, управление в игре тоже не очень.. Весьма странно ведет себя режим автоприцеливания, по своим собственным законам отвечает на нажатие клавиш передвижения герой – короче, готовься привыкать к управлению.

ОЧЕНЬ ЖАЛЬ

Не обошла игру стороной и другая вечная беда портов с консолей: невыразительная графика. В основе Dead to Rights 2 лежит движок Renderware, сегодня уже не очень-то радующий глаз. Да, неплохое впечатление оставляют симпатичные текстуры и большое количество интерактивных объектов на уровне, активно реагирующих на попадание пуль, но это единственное, за что стоит похвалить происходящее на экране.
В качестве музыки на заднем плане играет довольно неплохой бит, который, впрочем, довольно быстро надоедает. Звук у игры стандартный для проектов такого уровня – середняк середняком.
К сожалению, Dead to Rights 2 так и не смогла выделиться среди серой череды портированных с консолей шутеров, а также на фоне столпов жанра. Мы получили очередной посредственный экшен, про который забываешь практически сразу после просмотра финальных титров. Если, конечно, у тебя хватит терпения до них дойти.

ФАКТЫ

- **1** здоровый и смертоносный для врага пес
- **1** крутой коп, предпочитающий силовые методы
- **0** сохранений на уровне – консольное наследие
- **2** пушки в каждой руке – это неплохо
- **1** вид энергии для вызова собаки и для bullet-time







Зачем стрелять из АК-47, когда можно вот так вот вломить недругу прикладом?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Время от времени действительно получаешь удовольствие от этой игры.
– Правда, случается это редко – однообразие игрового процесса удручает.

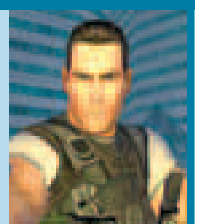
ГРАФИКА 7.0
+ Когда все вокруг искрит и взрывается, игра выглядит весьма пристойно.
– Все остальное время наружу лезет посредственность здешней графики.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Достаточно неплохо. Крепкий, средний уровень звукового оформления.
– Музыка немного приедается, еще больше надоедают вражеские реплики.

ДИЗАЙН 5.0
+ Один коп со здоровым псом против всего преступного мира города N!
– Мир игры бледен и невыразителен. Определенно «не верю»!

ИНТЕРФЕЙС 5.0
+ Доступ к основным приемам Слейта не вызывает больших сложностей.
– Система автоприцеливания и передвижения ведет себя очень странно.

ИТОГО
Всего лишь очередной консольный шутер. Играть можно, но не очень долго.



6.5

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

БЕЗУМСТВО ПОЛУРОБОТОВ



Текст: Михаил Викторов



Бегом на опохмелку.



Как-то все это Египтом пахнет...

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Numlock Software

ПОЙДЕТ
Процессор PIII 650 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ
Процессор PIII 1GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один

КОЛИЧЕСТВО CD
Два

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.metalheart.ru

Когда мы говорим о *MetalHeart: Replicants Rampage*, одна тема пронизывает этот разговор насквозь. Это тема *Fallout*. Великий и ужасный. Аддиктивный и монументальный. Но не такой, какой он был и есть, а такой, каким его восприняли в студии NumLock Software.

Многие игроделы болели и болеют наркотической сущностью этой великой игры. Но понимали, что создать что-то подобное – есть дело, лишь гениям посильное. Или как минимум взводу бойцов игродельческого фронта с божьей искрой под касками. Поэтому редко кто из разработчиков все же решается на производство «по мотивам», предпочитая возделывать ниву своих хорошо забытых идей.

Отличительной особенностью немцев всегда было стремление делать игры, которые им хочется делать, а не такие, которые имели бы твердую коммерческую оправданность, как произведения **Electronic Arts**. Создатели «Восстания репликантов», возможно, надеялись повторить успех ***Fallout***, только в локальных масштабах, но, скорее всего, просто вылили весь накопившийся за долгое время размышлений о Фолле креатив в одну формованную солянку под названием ***MetalHeart: Replicants Rampage***.

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Сумбурно. Репликант – вероятно, самое подходящее слово. Просто репликант Фоллаута, не везде такой же здоровый и пышущий своей броской оригинальностью. Где-то слегка кривоватый, где-то недостаточно вылизанный. Создается впечатление, что перед тобой дубль Fallout под клеймом совершенно другой команды. Клон с похожим лицом, но без сурового шарма, присущего Великой Послеядерной. Игра без того щемящего чувства, которое можно выразить только повтором крутящегося в голове заклинания: «Оно! Это оно!».

Сюжет не блещет шиком: грузовой корабль терпит крушение, попав в поле астероидов. Его капитан и второй пилот спасаются на челноке, который все-таки садится на ближайшей планете. Крайне, крайне неоригинально. А на планете – вообще сказочный кошмар в стиле Э.Р. Берроуза. Жуткий диктатор не желает выпускать с планеты двух бедных землян. Он, тиран, силами имперской армии эксплуатирует большую часть населения планеты, заставляя добывать все больше и больше тактония, редкого минерала, чрезвычайно энергетически ценного. Угадай, что же становится основной задачей землян? Правильно, заводы – рабочим, земля – крестьянам, император – капут, да здравствует ре-

Жирная стриптизерша съест батонами стринги, а ручная крыса доктора улыбнется тебе голливудской улыбкой

О КОМПАНИИ

■ В 1994 группа разработчиков объединилась под названием Numlock Software для производства графики и анимации для интерактивных презентаций. Сейчас команда состоит из 10 человек и сосредоточена на разработке игр, в том числе и многопользовательских.







волюция! Дайте нам корабль, мы улетаем. На крыльях ночи. Система развития персонажа также выглядит сырой. Набор зачастую непонятных и логически необоснованных характеристик ставит в тупик при ответе на вопрос: «И куда же мне раскидать эти кровью заработанные очки»? Как изменится параметр после увеличения вроде бы понятно, но насколько сбалансированную отдачу это даст для общего развития... И графический движок – в основе спрайтово-тайловый, способен порадовать разве что поклонника ретро, и отклик возмущения всплывает у нас сам собой. Мы уже оценили возможности 3D! При всем развитии трехмерных технологий, неужели наилучшим вариантом было вот это 2D уровня ***Fallout Tactics***?

СЕРДЕЧНИК ИЗ МЕТАЛЛА

Однако спустя какое-то время между тобой и игрой что-то происходит. Неуловимо, неосязаемо отношение к игре меняется, и вот, ты уже ловишь себя на мысли, что последние полчаса пытаешься пройти вот этот квест, проговаривая про себя мантру: «Сейчас, еще минут десять, и выключаемся». А потом еще минут десять. И еще полчасика...

Может быть, я был не прав, и сначала мне все это показалось? Не так уж много времени прошло, но игра захватывает. Нереально, но факт – с каждой минутой на серость и кривизну все меньше обращаешь внимания, а на передний план выходит красивейший, детально проработанный мир со своей атмосферой. Графика, с одной стороны, устаревшая технологически лет на десять минимум, удивляет проработанностью деталей мира, нарисованного в первую очередь с любовью и старанием.

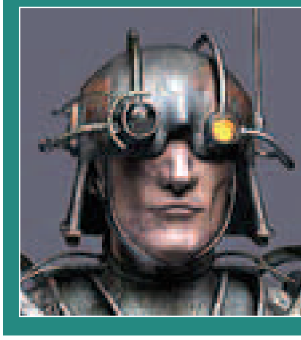
Забыть обо всех несуразицах и нестыковках сюжета вдруг становится очень легко. Внешне кажущийся убогим, диалоговый скрипт, поражающий своей тупостью и примитивизмом пятнадцатилетнего подростка, перерастает в черную пародию на голливудскую фантастику. Здоровый смех распирает от комичности ситуаций и общего трагизма положения вещей. Черным юмором пропитана почти каждая игровая сцена, если настроиться на нужную волну. Разлагающийся на глазах мутант сыграет на гитаре оригинальную мелодию, жирная стриптизерша съест батонами стринги, а ручная крыса доктора улыбнется тебе голливудской улыбкой. Тебе, человеку, уже на половину состоящему из внедренных устройств, десятков имплантантов, присутствие которых делает игру неординарной, провозглашая торжество самоапгрейда над духовным развитием личности.

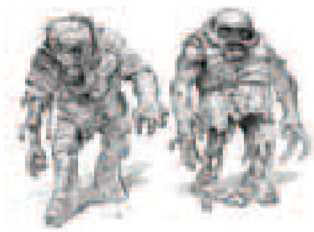
РЕПЛИКАНТЫ БУЙСТВУЮТ

Так какой же будет ответ на главный вопрос: хорошая это игра или нет? Я говорю: «Вполне приличная». Особенно для тех, кто любит Fallout, в частности, и киберпанк с антиутопией, в общем. А также для тех, кому нравится смеяться вместе с главными героями над утонченной тупостью и грубой изысканностью бушующих репликантов.

ФАКТЫ

- **6** возможных персонажей в команде
- **4** расы существ на планете
- **2** амбициозных землянина в чужом мире
- **1** глобальная тактониевая лихорадка
- **1** империя эксплуататоров
- **1** безумный доктор-садист







■ Конвой с тактониумом. Раскулачить!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
- \+ Захватывающее приключение в полном черного юмора мире.
- − Диалоги, напоминающие фантазию подростков.

ГРАФИКА 4.0
- \+ Детально прорисованный 2D-мир. Накатывает ностальгия.
- − В трехмерной графике игра выглядела бы в несколько раз красивее.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
- \+ Приятные оригинальные музыкальные миксы.
- − Непонятно, почему не озвучены персонажи.

ДИЗАЙН 6.0
- \+ Система квестов, постепенно знакомящих с миром...
- − NPC бродят как чумные болванчики, крысы бегают галопом как лошади...

ИНТЕРФЕЙС 4.0
- \+ Иногда кажется, что он присутствует и честно отрабатывает свой хлеб.
- − Тяжело привыкнуть необычному менеджменту героев.

ИТОГО

Дай ей шанс, и игра уже через полчаса вцепится в тебя всеми своими имплантатами.



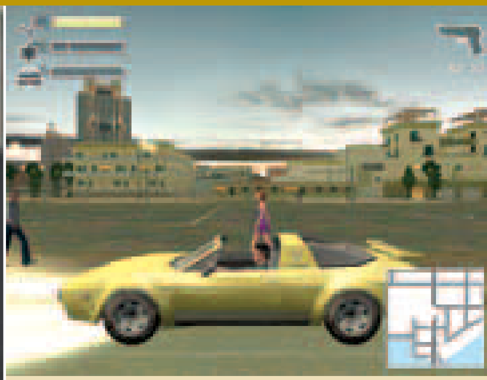
6.0

DRIV3R

КУДА ПРИВОДЯТ МЕЧТЫ



Текст: Николай Макаров



Местные девушки не ведутся даже на раритетный Pontiac в кузове «тарга».



Это все сделал я.

ЖАНР ИГРЫ
Racing / 3D Action
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Reflections Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5GHz, 768Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.driv3r.com

D*riv3r*. Сразу и не разберешь, о чем речь. А все потому, что появление на PC игры под названием Driver 3 ввело бы сознательную часть аудитории в ступор. Driver помнят все, а его сиквел могли увидеть только обладатели консолей. Ситуация довольно привычная, нужно заметить.

TO PAY TO DRIVE

Driver – серия, дебютировавшая еще до того, как легенда ***Grand Theft Auto 3*** стала сладкой реальностью. В те времена, когда граждане из **DMA** баловались кривоватым видом сверху, в Driver уже был трехмерный город с такими же трехмерными автомобилями. Незамысловатые гонки по американским городам на угловатых рыдванах благодаря зверской динамике навсегда завладели сердцами искушенных игроков. Так что, нынешний наш пациент обязан своим появлением на свет не только шумному успеху GTA 3, но и своим собственным старым фанатам серии, не пожелавшим мириться с тем, что их любимец может заработать бирку «только для приставок».

Искуплением страданий стала игра, несколько разочаровывающая. Вот оно, долгожданное продолжение серии. Но где радость, искрящаяся в наших глазах? Говорят, на PlayStation 2 игра удалась куда лучше. Что ж, в очередной раз позавидуем владельцам черной коробки.

УМЕР ПРИ СБОРКЕ

По замыслу разработчиков главное, чем мы должны соблазниться, – это возможность покидать пределы уютного салона автомобиля. По слухам, в стане консольного врага никто до сих пор не сошел с ума от радости, хотя уже во второй части свобода не ограничивалась только сидением за баранкой.

В этот раз свобода опять нам только снится – вместе с покоем. Действия игрока, прибитые гвоздями сюжета к очередной локации, в общем-то не предусматривают никакой особенной свободы. Здесь все уже решено за тебя. С окончанием миссии невидимые уборщики разгребают завалы на перекрестках, прячут в подворотнях трупы и чинят поврежденные столбы.

Три города, кажется, населены не очень веселыми людьми. Да и сами-то города не очень веселы и разнообразны. В теории мы должны сидеть с отвисшей челюсти, любуясь пейзажами каменных джунглей. На практике - сам догадываешься...

Люди как заведенные снуют туда-сюда, но настоящих признаков жизни проявлять не торопятся. Жуткая авария с участием нескольких автомобилей не привлечет кареты скорой помощи и так любимых садистами в GTA пожарных машин. Ты можешь убить дюжину

Три города, населенные исключительно роботами в одинаковой одежде, пугают внутренней пустотой

О КОМПАНИИ

Делать игры Reflections Interactive начала еще в конце 80-ых. Но настоящую славу команде принесла серия *Detruction Derby*, ставшая прологом к играм, эксплуатирующим тему насилия на дорогах. Следующим шагом к признанию стал *Driver*. Но гигантская тень *GTA 3* навсегда скрыла славное имя от народных масс.

ФАКТЫ

156 миль крайне занудных дорог

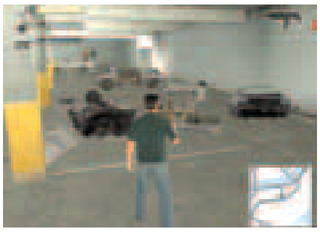
70 управляемых средств передвижения

30 неразнообразных и нудных миссий

8 видов оружия, которым не хочется пользоваться

3 больших, но практически одинаковых города









полицейских и всех жителей района, но спецназ на БТР и вертолеты до сих пор охраняют Либерти-Сити. До простых смертных им нет дела.
И правильно!
Driv3r, если ты еще не понял, портирован на PC с PS2. Иногда это звучит как диагноз. В данном случае, пожалуй – тоже. Графика могла бы быть и посимпатичнее, по крайней мере, консольная версия выглядела куда смазливее. Впрочем, модельки машин выглядят довольно симпатично и радуют глаз блестящими боками и вполне приличной детализацией.

СТРЕЛЯЕМ

Несмотря на то, что управление автомобилем – стержень игры, иногда нас просят выйти из четырехколесного друга и немножко пострелять. По сюжету (в освоении которого, кстати, нам сильно помогают очень недурственные видеоролики) мы ведем борьбу не на жизнь, а на смерть с интернациональной бандой автоугонщиков. Практически, GTA наоборот – забавно.
Итак, пешие задания, увы, тоже не отличаются особенным разнообразием. Им не хватает продуманности и разнообразия. Хорошо, конечно, что нам дают возможность проветриться на свежем воздухе и немного пострелять, но хотелось бы еще, чтобы все это было достойным образом оформлено. Интерьеры довольно однообразны и процесс отстрела врагов не вызывает особенно положительных эмоций. Впрочем, некоторое разнообразие в гоночно-разъездной процесс происходящее все-таки вносит, заставляя иногда, по старой памяти, сравнивать игру с GTA – а это все-таки комплимент.

HIGHWAY TO HELL

Физика игры вызывает сплошь положительные эмоции. Автомобили замечательно врезаются и относительно честно после этих столкновений деформируются. Недоумение, правда, вызывают забывающие отваливаться с колес колпаки. Автопарк не то чтобы очень богат, но здесь определенно есть, где развернуться.
А вот любители симуляторов и вообще некоторой честности будут разочарованы. Driv3r ведет себя абсолютно по-аркадному. Даже не думай о всяческих контролируемых заносах и прочей дребедени, которой привык развлекаться даже на дорогах GTA. Здесь в поворот можно с легкостью влетать практически на любой скорости, молниеносно тормозить и не менее молниеносно стартовать и уноситься вдаль. Впрочем, серия никогда не претендовала на звание симулятора, и ждать от нее чего-то подобного было бы нелепо.
В общем и целом игра получилась хуже, чем могла бы. Здесь, видимо, сработало сразу несколько факторов: и не очень удачный перенос с платформы на платформу, и отсутствие четко продуманной концепции игры, и – чего уж греха таить – лень разработчиков. Первая часть серии была несомненным хитом, и если бы ее создатели хотя бы удерживали тот уровень качества до сих пор, у них бы вышел неплохой продукт. А так у нас на руках обычный середнячок, играть в которого после любой из трех (включая еще не вышедший на PC ***San Andreas***) частей GTA откровенно скучно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0



Да на мигающий желтый я ехал! Вот те крест!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Благодаря физике повреждений автомобилей, аварии выглядят отлично.
– Работа программистов и сценаристов заслуживает награды. Но посмертно.

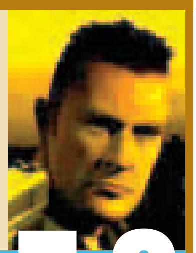
ГРАФИКА 5.0
+ Автомобили могут вызывать симпатию, если не присматриваться.
– Поверхность Марса, если верить фотографиям, выглядит многим живописнее.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0
+ Звук и музыка здесь есть. Надо учиться радоваться даже мелочам.
– Хорошо, наверное, под такой саундтрек работать в шахте.

ДИЗАЙН 4.0
+ Хочешь – верь, хочешь – нет, но здесь целых три города.
– Говорят, главный дизайнер уволился сразу после релиза. Стыдно стало?

ИНТЕРФЕЙС 6.0
+ Интерфейс по-приставочному прост и незатейлив.
– Решил поменять раскладку клавиш? Придется выйти из миссии.

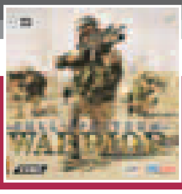
ИТОГО
Инвалиды пишут письмо Чемберлену. Плохое клонирование GTA 3 на марше.



5.0

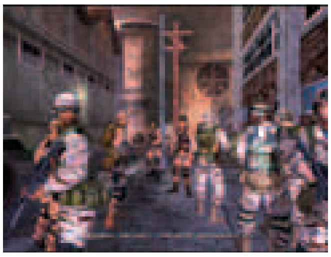
Текст: Павел "Tarnum" Демин

FULL SPECTRUM WARRIOR



Жанр игры:	Squad Based Strategy/RPG
Издатель:	Руссобит-М/Game Factory Interactive
Разработчик:	Pandemic Studios
Количество CD:	Три
Онлайн:	www.fullspectrumwarrior.com





Надоело тупо месить врагов, наматывать километры с автоматом наперевес и уничтожать нерадивых монстров, не прикладывая к этому никаких умственных усилий? Хочешь показать всем, насколько велик твой тактический гений? В таком случае, ***Full Spectrum Warrior*** – как раз то, что тебе нужно. Однако учти, что на изучение особенностей проекта **Pandemic Studios** уйдет немало времени. Перед тем, как в игре будет пролита первая кровь, необходимо все тщательно спланировать. В твоем распоряжении два отряда с четырьмя бравыми ребятами в каждом. У каждого из бойцов есть своя специализация и, соответственно, назначение, но командовать нам позволяют только группой. В этом – одно из отличий FSW от того же ***Tom Clancy's Rainbow Six***. Компании **«Руссобит-М»** и **Game Factory Interactive** работали над переводом игры несколько месяцев (релиз FSW состоялся еще в сентябре прошлого года), но шикарной локализацию никак не назовешь. Озвучка, к примеру, осталась оригинальной. А в переведенном локализаторами тексте проскакивают несуществующие слова, неправильно построенные предложения и просто режущие глаз конструкции (как тебе «нетрадиционная часть задания» или «с особым тщением»?). Плюс к вышеперечисленному, Full Spectrum Warrior изобилует огромным количеством нецензурных выражений. Впрочем, считать это минусом или нет – решать только тебе.

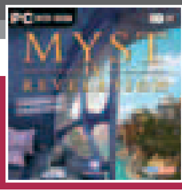
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Вся текстовая информация полностью переведена. Хорошо подобраны шрифты.**

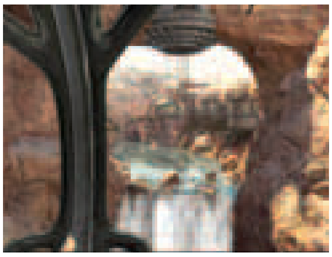
– **Несколько некорректный перевод, «слабый» русский язык.**



MYST IV: REVELATION



Жанр игры:	Adventure
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	Ubisoft Montreal
Количество DVD:	Два
Онлайн:	www.mystrevelation.com





Myst IV: Revelation – настоящее сокровище для любителей жанра Adventure. Божественная картинка, прекрасно прорисованные персонажи и великолепный интерфейс всячески располагают к разгадыванию головоломок часы напролет. И если с выходом оригинальной версии такое удовольствие было доступно не всем (в силу незнания языка), то теперь поиграть в шедевр может каждый: **«Руссобит-М»** дает нам возможность снова отправиться в путь, но уже с русскоговорящими героями. Согласись, грех этой возможностью не воспользоваться.

Все диалоги скрупулезно переведены, что ни одна, даже малозначительная деталь продолжительных бесед не была забыта. Великолепно подобранные голоса актеров, и речь, безупречно синхронизированная с изображением, временами заставляют усомниться в иностранном происхождении проекта. Ни это ли лучший комплимент локализаторам? Говорить о качестве переведенной текстовой информации, подобранных шрифтах и прочей «чепухе» даже не приходиться: все традиционно на высшем уровне.

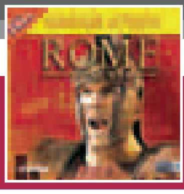
Атмосфера сказочного и в то же время реального мира Myst IV, его невероятная притягательность могут сыграть с тобой злую шутку, утащив в виртуальное пространство на десятки игровых часов. Если не боишься, заряжай мозги и отправляйся в долгий и очень интересный путь. Приятного путешествия!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Если бы каждая локализация была такой, наша рубрика перестала бы существовать.**

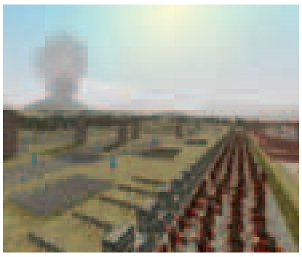
– **Ты о чем? Разве ты еще и не понял: это идеальная локализация.**





ROME: TOTAL WAR

Жанр игры:	Strategy
Издатель:	1C
Разработчик:	The Creative Assembly
Количество CD:	Три
Онлайн:	games.1c.ru/rome_total_war





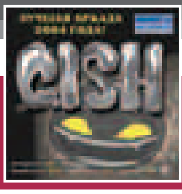
Стратегия ***Rome: Total War*** в представлении не нуждается. Она стала игрой месяца декабрьского номера **«PC ИГР»**, получив свои заслуженные девять с половиной баллов. А чуть позже, подводя итоги 2004 года, мы отдали ей главный приз в номинации «Лучшая Стратегия». Великолепная тактика, неподражаемое исполнение масштабных сражений и стратегическое планирование, захватили наше внимание на долгое время. Если по какому-то досадному недоразумению, ты не прислушался к исповеди **Егора Просвирнина** и не побежал за игрой аккурат после прочтения рецензии, то сейчас самое время сорваться с насиженного места в магазин и обзавестись-таки королевой стратегического жанра. Отечественная локализация от **«1С»** делает часы, проводимые за игрой, еще приятнее благодаря качественному и, главное, полному переводу. Из плюсов локализации традиционно стоит отметить великолепный состав актеров, озвучивающих игру. Ни шрифты, ни качество переведенного текста не вызывают никаких нареканий. Отчаянные поиски хотя бы одной помарки, что и следовало ожидать, обернулись полным фиаско. Хороший русский язык, полное стилистическое соответствие с оригиналом и отличная визуализация текстовой информации – пять баллов в зачет «1С».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Отличная локализация неподражаемой игры. Must have!**
− **Замечено не было.**



GISH



Жанр игры:	Platform
Издатель:	МедиаХауз
Разработчик:	Chronic Logic
Количество CD:	Один
Онлайн:	chroniclogic.com/gish.htm





Вспомни, когда ты последний раз получал удовольствие от игры в платформер? А теперь – когда аркадная игра тебя приятно удивляла идеей, дизайном, концепцией? Популярность таких игр уже давно упала, а те редкие проекты, что выходят в свет сегодня, особой оригинальностью не отличаются. ***Gish*** же стал настоящей бомбой прошлого года. Нестандартная игровая механика, оригинальный игровой дизайн и потрясающе реалистичная физическая модель не позволяют тебе оторваться от экрана своего монитора долгое время. Поверь, это действительно так. Скромные гении из команды **Chronic Logic** воплотили в своей игре реалистичную систему взаимодействия различных объектов, правильно реализовав все законы физики. Обыкновенный прыжок в Gish – целая наука. И все потому, что главный герой игры – маленький кусок смолы, умеющий прыгать, ползать, трансформироваться и цепляться за поверхности. Справиться с желеобразной массой, перекатывающейся по подземельям, не так просто, как может показаться на первый взгляд, – в этом вся соль. Работы по переводу настоящего шедевра Chronic Logic у локализатора, компании **«МедиаХауз»** было совсем немного, и ребята отлично с нею справились, грамотно выдержав в локализации оригинальный игровой стиль. Gish – уникальная игра. И это не пустые слова. Пропускать ТАКОЕ мы настоятельно не рекомендуем.

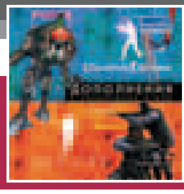
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Отлично подобранные шрифты, качественный перевод текста.**

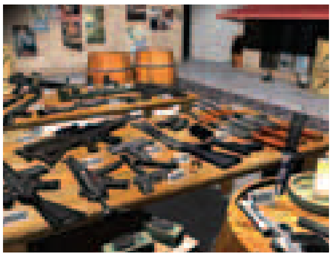
\– **Нет.**



COUNTER STRIKE / HALF-LIFE: ДОПОЛНЕНИЯ



Жанр игры:	First Person Shooter
Издатель:	МедиаХауз
Разработчик:	hobbydisk.ru
Количество CD:	Два
Онлайн:	нет





Этот продукт – настоящий подарок для всех любителей ***Half-Life*** и ***Counter Strike***. Компания **«МедиаХауз»** собрала на двух дисках практически все, что доступно и актуально на сегодняшней день из дополнений к этим популярным играм: карты, боты, модификации, новые модели, редакторы и прочие утилиты. Даже если ты имеешь постоянный выход в интернет, и все интересующее для HL и CS, как тебе кажется, у тебя уже есть, в 1.4Gb данных, я уверен, ты без проблем найдешь еще кучу полезных и просто приятных вещей. На диске доступны все лучшие боты, включая известные *PodBot* и *Zbots*, несколько десятков отличных карт, включая эксклюзивные локации с конкурса 52h (создай карту с нуля за 52 часа) и сборник карт CounterCraft (наглядное пособие для начинающих левел-строителей). На диске также собраны самые классные моды и паки для CS (*ActionPack 4.5*, *CS Operator* и *Fusion Pack 9.0*), а количество присутствующих на тут моделей оружия (больше двух сотен) способно утолить даже зверский аппетит самого ненасытного фаната. В разделе софта ты можешь найти три десятка полезных и удобных программ, как для игры, так и для творчества. Кроме того, на диск выложены подробные статьи, крайне полезные для начинающих игроков и для «отцов». В качестве небольшого бонуса – огромное количество качественных обоев и отличная подборка зрелищных скриншотов.

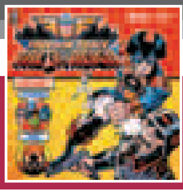
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Много карт, ботов, модов, моделей, редакторов, программ. Только для ознакомления с этим тебе понадобится несколько дней.**

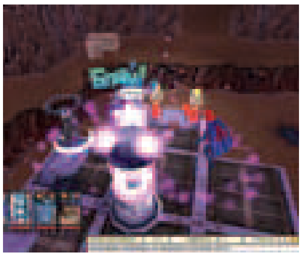
\– **Не все файлы в программной оболочки имеют скриншот.**

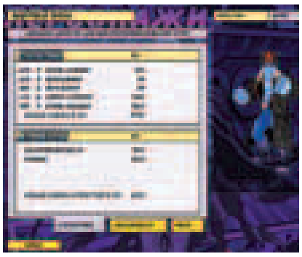


FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH



Жанр игры:	Strategy
Издатель:	Новый Диск/Никита
Разработчик:	Irrational Games
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.freedomforcegame.com





Ты уже наверняка прочитал рецензию на ***Freedom Force vs the Third Reich*** в этом номере и отлично знаешь, что нового, по сравнению с ***Freedom Force*** преподнесли нам разработчики из **Irrational Games**. Сохранив свою оригинальную мультяшность, визуальная составляющая проекта пережила серьезные изменения в лучшую сторону. А вот столь полюбившийся по Freedom Force геймплей, слава богу, остался прежним, что и неудивительно: игра изначально планировалась как дополнение.
Локализация столь самобытного продукта – серьезное испытание для команды, взявшейся за перевод. И **«Никита»** это испытание прошла. В полностью переведенных комиксах не удалось обнаружить ни одной ошибки. Кириллицей переписаны даже вещи типа «Фффшшш» и «БУМ!», что не может не радовать. Благодаря локализаторам все супергерои отряда защитников свободы заговорили на чистом русском языке. Диалоги, кстати, озвучены живо и эмоционально. Отдельно стоит отметить отлично подобранные голоса актеров. Все элементы игрового экрана также не забыты: верно подобранные шрифты оставляют приятное впечатление. Перед нами великолепная игра, первоклассная локализация – на прилавках твоего города лежит настоящее золото. Беги, пока не разобрали!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Отлично озвученные диалоги, великолепно переведенные комиксы. Выдержан стиль. Наличие бумажного руководства.

– Локализация минусов лишена.



И «ОСКАР» ПОЛУЧАЕТ...

Текст: **Иван Гусев**

Награды нашли своих героев

Классики марксизма-ленинизма считают, что человека из обезьяны сотворил труд. Он же привел к рождению цивилизации, космическим полетам и «Биг Маку». По моему же скромному мнению, труд здесь не играет никакой роли. Двигателем человеческого прогресса является соревновательный дух. Мы не способны жить, никому ничего не доказывая. Нам обязательно надо выделиться. Распоследний лузер, от которого пахнет так дурно, что даже проститутки плачут, отправляясь с ним в закуток, считает себя выдающейся личностью, потому что обладает редчайшей коллекцией почтовых марок или же может шевелить носом, а может, возглавляет сильнейший клан в популярной MMORPG. В общем, не зря живет.



ОРКИ КРУЧЕ ВСЕХ

Один из главных игровых сайтов планеты **GameSpot** (**www.gamespot.com**) подводил итоги года в девятый раз. Best and Worst of the Year Awards – под таким длинным названием кроется порядка 50-ти номинаций в пяти категориях. Перечислять все не имеет смысла. Коснемся только ключевых и самых неожиданных из них.

В номинации «Неожиданно хорошая игра» победила ***The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay***. Оно и понятно: хорошие игры по хорошим фильмам – притча во языцех. Здесь же случилось все наоборот, слабый, невнятный фильм и интересная, грамотно сделанная игра. The Chronicles of Riddick настолько приглянулась редакторам GameSpot, что они присудили ей также победу в номинации «Лучшая игра, основанная на теле- или киноматериале».

Интересно посмотреть и на номинацию «Самый раздражающий продакт плейсмент в игре». Тот, кто смотрел «Ночной дозор» знает, что такое продакт плейсмент. Тем, кто не смотрел, поясним – это пельмени «Сам Самыч» в кадре крупным планом и прочая реклама, как бы скрытая, но на самом деле, очень даже явная. В этой номинации не было равных ***Need for Speed Underground 2***. Шутка о том, что сюжет NFSU2 построен на закусочных Burger King, сети магазинов Best Buy, наклейках на стекла Kenwood и провайдере сотовой связи Cingular Wireless, недалека от истины. А как тебе такая внутриигровая подсказка – «Магазин по продаже запчастей расположен рядом с закусочной Burger King(TM)»?

Главный же приз достался кудесникам из **Blizzard Entertainment**. Их ***World of Warcraft*** достойна уважения, ведь за полгода она разошлась миллионным тиражом только в США, и трудно даже представить, что произойдет, когда к игре подключится Китай. WoW получила звание «игры года» (борьба велась среди игр всех платформ), обставив и ***Grand Theft Auto: San Andreas***, и ***Halo 2***, и ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater***, и ***Half-Life 2***. Читатели сайта посчитали иначе: в номинации «Компьютерная игра года» они все-таки отдали предпочтение Half-Life 2, а «игрой года» стала Halo 2.

ЧТО ТАКОЕ ADVENTURE?

Критики сайта **IGN** (**www.ign.com**) справедливо посчитали минувший 2004 год одним из лучших в истории игровой индустрии. Halo 2, Grand Theft Auto: San Andreas, Half-Life 2, World of Warcraft, ***Far Cry*** – такого изобилия первоклассных игр давно не наблюдалось.

Сердца авторов IGN покорил Half-Life 2, победивший и в





Фотосессия Брук Берк (Brook Berke) для NFSU 2 окончилась престижной наградой. Брук стала лучшей актрисой по мнению Spike TV.

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Рейтинг лучших игр составлен по результатам СМС-голосования, проведенного нашим журналом. Наверное, ты немного удивишься, не обнаружив в десятке ***Half-Life 2***. Увы, творение **Valve Software** вышло в конце 2004 года, а, поскольку страна наша небывало широка, похоже, многие попросту не успели толком ознакомиться с игрой и не смогли повлиять на «Выбор читателей». Что, конечно же, не делает Half-Life 2 ни на йоту хуже. Также в рейтинг угодили игры, вышедшие еще в 2003 году: например, ***Need for Speed Underground*** и ***Max Payne 2: The Fall of Max Payne***. Что ж, так решили читатели, а ваша воля — закон для нас.

Целиком «Выбор читателей» выглядит так:

1. ***Doom 3***
2. ***Far Cry***
3. ***«В тылу врага»***
4. ***Need for Speed Underground***
5. ***Star Wars: Knights of the Old Republic***
6. ***Max Payne 2: The Fall of Max Payne***
7. ***Painkiller***
8. ***Unreal Tournament 2004***
9. ***«Периметр»***
10. ***Ground Control 2: Operation Exodus***

номинации «Компьютерная игра года», и в номинации «Игра года». Если редакция GameSpot неровно дышит к The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay, то мэтры из IGN питают нежную симпатию к ***Tribes: Vengeance*** («Лучший сюжет» и утешительная премия «Лучшая игра, в которую никто не играл»).
Sid Meier's Pirates! стала адвенчурой года. Вообще, с жанром adventure творится неладное. Похоже, критики не могут определиться с его критериями. На GameSpot лучшей adventure-игрой стала ***Myst IV: Revelation***, IGN почему-то отдали предпочтение Pirates!, позабыв про стратежные корни игры, а академикам из «Британской Академии Кино и Телеискусств» (British Academy of Film and Television Arts) и «Академии Интерактивных Искусств и Наук» (Academy of Interactive Arts & Science) известен только жанр action/adventure. И в нем у первых царит Half-Life 2, а у вторых – ***Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow***.

ЗОЛОТОЙ ГОЛОС H-L2

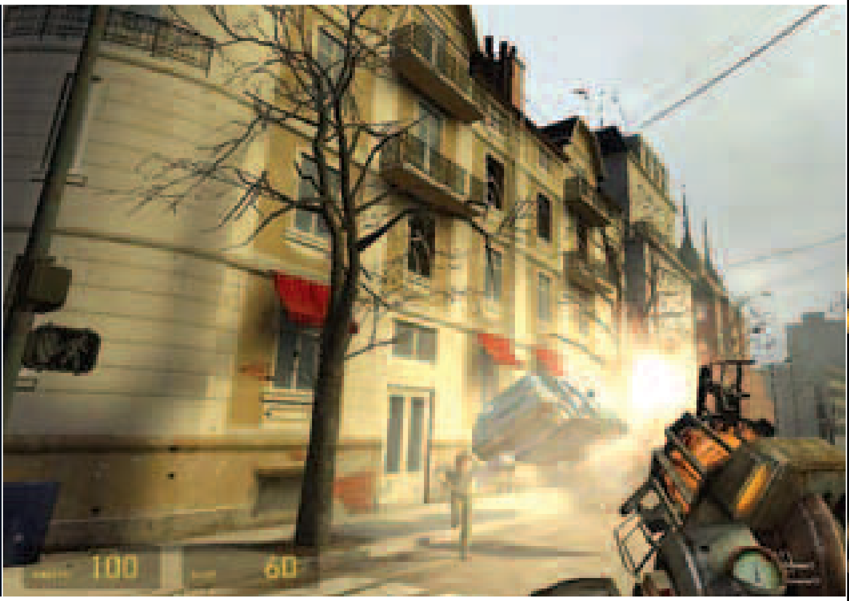
«Академия Интерактивных Искусств и Наук» (AIAS) выбирала лучших из лучших в восьмой раз. Награды Академии ценны, прежде всего, тем, что присуждаются профессионалами игровой индустрии, ежегодно собирающихся на саммите D.I.C.E. Однако создается впечатле-



GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS

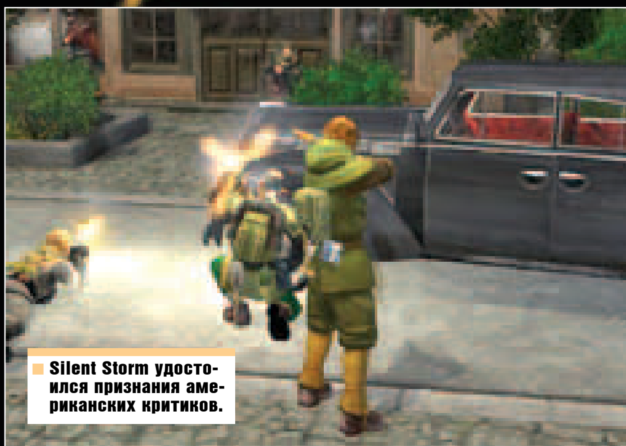
Девятого марта «Ассоциация игровых разработчиков» объявила победителей престижной премии Game Developers Choice Awards. Как следует из названия, присуждают награды сами игроделы. Как и в случае с BAFTA Games Awards, балом правила ***Half-Life 2***. Немецкая студия **Crytek**, прославившаяся своим шутером ***Far Cry***, была признана лучшим новичком 2004 года.
Полный список Game Developers Choice Awards выглядит так:

Лучшая игра: ***Half-Life 2***
Лучший дизайн персонажей: ***Half-Life 2***
Лучшее аудио-сопровождение: **Halo 2**
Лучшая технология: ***Half-Life 2***
Лучшая визуальная подача игры: ***World of Warcraft***
Лучший сюжет: ***Half-Life 2***
Лучший дебют: **Crytek (*Far Cry*)**



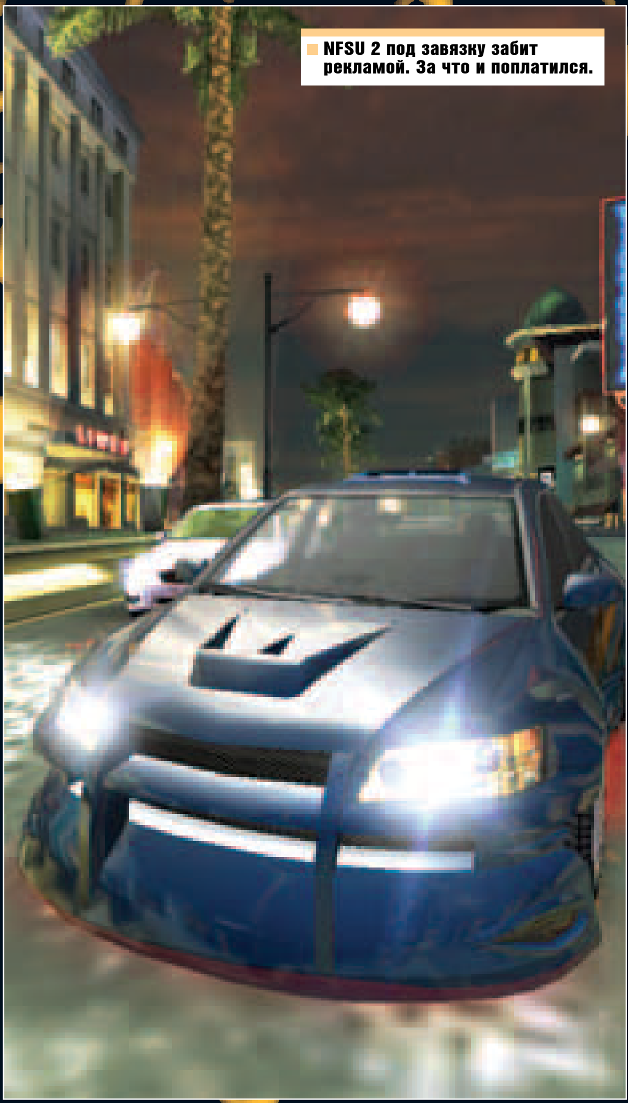


Не зря девица оголилась – ее признали «кибервездой года».



Silent Storm удостоился признания американских критиков.

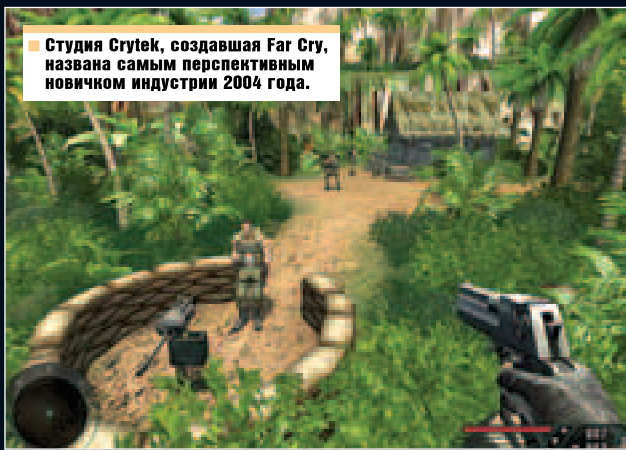
ние, что в минувшем году, помимо Half-Life 2, академики ни во что не играли. Шедевр от **Valve Software** получил медали «Игра года», «Компьютерная игра года» и победил еще в семи (!) номинациях. Даже **Роберту Гийому** (Robert Guillaume), озвучившему доктора Эли Вэнс (Eli Vance), досталась награда.
Эксперты Spike TV, канала, являющегося подразделением MTV Networks, назвали киберзвезду года. Этот титул больше не принадлежит Ларе Крофт. На смену археологу-самоучке пришла фигуристая вампирелла ***BloodRayne***. Не зря героиня одноименного экшена «снялась» обнаженной для «Плейбоя» и станцевала в видеоклипе, показанном по тому же Spike TV.
«Британская Академия Кино и Телеискусств» раздавала BAFTA Games Awards 1 марта 2005 года. В PC-дивизионе снова главенствовала Half-Life 2. Были оценены по достоинству и заслуги **Джеспера Кида** (Jesper Kyd), композитора, сочиняющего музыку для серии ***Hitman***.
Самым большим сюрпризом церемонии стала награда «Лучшее онлайновое развлечение». Ее вручили флэш-римейку известного текстового квеста ***Hitchhiker's Guide to the Galaxy Adventure Game***. **«PC ИГРЫ»** писали о нем в своей рубрике «Флэш-рояль», и если тогда ты прошел мимо живой классики, посети ссылку



NFSU 2 под завязку забит рекламой. За что и поплатился.



О Doom 3 критики позабыли, словно о досадном недоразумении.



Студия Crytek, создавшая Far Cry, названа самым перспективным новичком индустрии 2004 года.

www.bbc.co.uk/radio4/ hitchhikers/game.shtml. Игра, созданная по мотивам романов английского фантаста и юмориста **Дугласа Адамса** (Douglas Adams), определенно стоит твоего внимания.

RUSSKIE ИДУТ

Минувший год выдался на редкость успешным для российских игр. Столько номинаций отечественная игровая индустрия не получала никогда.
Сайт IGN назвал ***Silent Storm*** «Самым большим сюрпризом года» и вручил награду ***«Периметру»*** за «Самый инновационный дизайн». GameSpot номинировал Silent Storm в категории «Лучшая игра, в которую никто не играл». Номинация, прямо скажем, издевательская, ведь признание критиков не может заменить признание публики. За победу боролись три PC-представителя: ***Codename: Panzers – Phase One***, ***TrackMania*** и детище **Nival Interactive**. Победила Silent Storm. Игру признали «великой» и расхвалили за супердвижок и глубокую стратежность «боевки». А вот западный издатель **Encore Software** явно лажанулся, не сумев достойно разрекламировать игру, из-за чего в Америке она прошла практически незамеченной – продано меньше 20 тысяч коробок.

В номинации «Самая разочаровывающая задержка релиза» близкий нам по духу и географическому расположению разработчиков ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** «проиграл» ***Gran Turismo 4***. Знали бы, эксперты из GameSpot, что S.T.A.L.K.E.R. снова перенесут, победа в этой невеселой номинации была бы за **GSC Game World**. А теперь о приятном. Читатели GameSpot присудили ***«Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения»*** победу в номинации «Симулятор года». Не прошла незамеченной и другая игра Олега Меддокса – ***Pacific Fighters***, у нас известная как ***«Перл Харбор»***. Она едва не удостоилась звания «Симулятор года» на 8-ой церемонии вручения наград «Академии Интерактивных Искусств и Наук». Увы, победила ***The Sims 2***, однако проиграть самой популярной компьютерной игре в мире – уже успех.
Как видишь, отечественные разработчики зарплату получают не зря. Так держать, уважаемые. Помните, что помимо номинации «Лучшая игра, в которую никто не играл», есть еще и номинация «Лучшая компьютерная игра года». Нам – туда!
P.S. На соседних страницах ищи отчет о проходившей в Москве церемонии вручения наград за достижения в области компьютерных и видеоигр GameLand Award.

МОСКОВСКАЯ ФИФА-ЛИГА

НА ПУТИ К WCG

Виртуальный футбол набирает обороты. Московская Футбольная Лига за восемь лет своего существования превратилась из лиги избранных друзей в лигу, объединяющую сотни любителей погонять мяч на виртуальной поляне. МФЛ – один из главных поставщиков талантов на WCG RP, где хоть пока москвичи и уступают питерцам, но понемногу начинают отвоевывать себе места на гранд-финале World Cyber Games. Мы уже рассказывали об истории, устройстве и регламенте МФЛ в октябрьском номере. В этом году стартовал восьмой по счету сезон, и редакция приняла решение следить за событиями, происходящими на изумрудных полях виртуальных стадионов. Сегодня мы расскажем тебе о первой половине чемпионата.

Павел "Tarnum" Демин



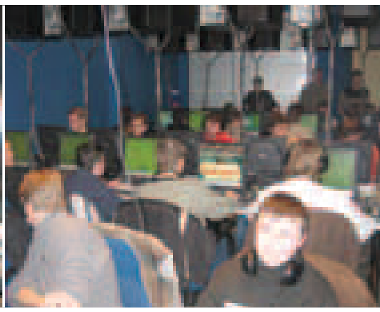
ОТКРЫТИЕ СЕЗОНА

30 января в интернет-кафе **MaxGames** в торговом центре «Калужский» прошло открытие **МФЛ**. Долго решавшийся вопрос с местом проведения турнира оставил игроков, гостей и журналистов, пришедших в тот день на место событий, без торжественной части. Но это не испортило вечер. Все без исключения члены Лиги соскучились по футбольным баталиям и были заряжены на борьбу. С первым стартовым свистком виртуального судьи начался новый сезон. Виртуальные сражения «Арсенала» и «Ливерпуля», «Ювентуса» и «Ромы», «Барселоны» и мадридского «Реала» не уступали по своему накалу и напряженности реальным матчам этих команд.
В этот вечер в клубе царила атмосфера большого футбола. Много юмора, шуток и веселья в перерывах между матчами не мешали игрокам нужным образом настроиться на поединок и ответственно подойти к игре. Как и в реальном футболе, нередко мастерство отходило на второй план, а на первый выходил настрой и собранность, особенно в дуэлях игроков Высшей Лиги. Частенько чашу весов в ту или иную сторону склоняла одна обидная ошибка за игру. Раздосадованных лузеров успокаивать не приходилось: устав МФЛ написан в соответствии с законами fair play и все игроки ему беспрекословно следуют.

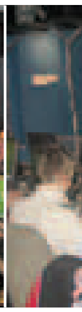
ИГРЫ

Второй тур МФЛ состоялся спустя три недели после старта Лиги – 20 февраля. Этот день был отмечен как никогда стабильным посещением мероприятия игроками Первой и Второй Лиг. В интернет-кафе негде было протолкнуться. Матчи подарили массу зрелищных моментов, мастерство игроков Высшей и Первой Лиг было по достоинству оценено любителями виртуального футбола.
К третьему туру (13 марта) все игроки уже подошли с 10-12 сыгранными матчами. В Высшей Лиге произошло меньше всего сюрпризов. Практически все фавориты выиграли свои матчи, и в верхней части таблицы концентрация была довольно высокая. Несмотря на то, что большинство игроков говорят об отсутствии конкуренции на «вышке», первые сводки результатов говорили не в их пользу.
В отличие от Высшей, в Первой Лиге в этом году предрекают нешуточную борьбу на финише чемпионата. По приз-





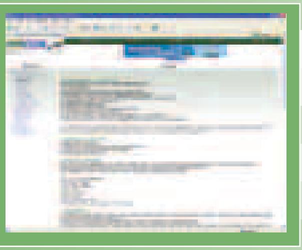






ТВОЙ ШАНС ПРОСЛАВИТЬСЯ

Если ты хочешь попасть в **Московскую ФИФА Лигу**, все, что от тебя требуется – это подать заявку на сайте www.fifaclub.ru. Перед этим администрация МФЛ настоятельно рекомендует ознакомиться с регламентом соревнований. После того, как заявка подана, нужно ждать пока тебе ответят по e-mail или позвонят. Причем, для того чтобы оказаться в рядах Лиги совсем не обязательно ждать следующего сезона. Такая возможность может представиться и во время проведения турнира в этом году, если кто-то из игроков Высшей, Первой или Второй Лиг покинет МФЛ. А такое случается довольно часто.



нанию многих игроков за розыгрышем путевок в «вышку» наблюдать будет куда интереснее, чем за баталиями самой «вышки». Причина тому, разумеется, – как никогда сильный состав участников. Тем не менее, большинство игроков до старта игр сходились во мнении, что вероятнее всего в первой пятерке окажутся **Krol**, **nsk.Updater.msk**, **KresT**, **ThePunch** и **MAJIbILLI**. Возглавляет же сейчас таблицу **Арман "naG|Armanius" Давтян** с леверкузенским «Байером», имея в своем активе абсолютный результат (18 игр, 18 побед). Этого игрока не причисляли к фаворитам первенства до его старта, но своей игрой он показал полную состоятельность в борьбе не только за выход в Высшую Лигу, но и за первую позицию. Более того, **naG|Armanius**'а сейчас все в один голос называют лучшим игроком МФЛ и прочат ему большое будущее. Победителем же Второй Лиги, по мнению большинства игроков, станет **Владимир "vovan" Коваль**. Вот, что он сам думает о том, кто в этом году будет праздновать успех: *«В «вышке» не все ясно: там много сильных игроков, и текущее лидерство Sheva ничего еще не значит. В Первой Лиге победителем станет Armanius, это точно. Единственное, что может встать на пути к его триумфу,- это отмена Off the Ball Control* («На **WCG** OtB обещают запретить».- прим. автора). *Во второй Лиге победителем буду я (улыбается). Вы не подумайте, я не хвастаюсь, а оцениваю свои шансы реально: кудесников Off the Ball'а у нас нет, а в игре без него я здесь объективно лучший».* Помимо vovan'а хорошие шансы на попадание в Первую Лигу имеют **Денис "Kudrya" Незаметдинов**, **Максим "maxant" Антоненко**, **Юрий "aNt*" Айрапетов** и **Кирилл "Хахоtun" Строганов**.

ИГРАЙТЕ В ФУТБОЛ

С каждой новой встречей качество организации МФЛ становится все выше, о чем в один голос говорят и игроки, и администрация МФЛ. Лига уже имеет постоянную прописку в клубе MaxGames. Кто знает, может быть, это начало долгого и плодотворного сотрудничества. Будет стабильность, пойдут и результаты. И мы, наконец, сможем увидеть игроков МФЛ среди участников WCG, а там, чем черт не шутит, и среди победителей. Восьмой сезон переваливает за середину, его развязка не за горами. Мы обязательно будем держать тебя в курсе всех событий.

ВЫСШАЯ ЛИГА

Игрок	Команда	И	В	Н	П	ЗМ	ПМ	Р	О
Вячеслав "Fossor" Мушкаев	Liverpool	17	13	3	1	80	36	44	42
Антон "Xalturshik" Яковлев	Deportivo	15	11	1	3	58	29	29	34
Сергей "Зemely" Неустроев	Manchester City	16	10	4	2	57	32	25	34
Сергей "Ventura" Чернов	Juventus	18	11	1	6	53	39	14	34
Михаил "ODIN" Ковалёв	Barcelona	17	10	1	6	51	39	12	31

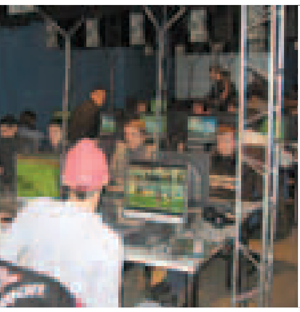
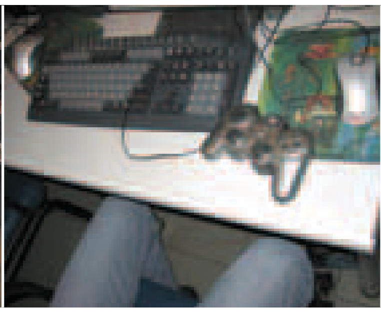
ПЕРВАЯ ЛИГА

Игрок	Команда	И	В	Н	П	ЗМ	ПМ	Р	О
Арман "naG|Armanius" Давтян	Bayer Leverkusen	18	18	0	0	110	27	83	54
Александр "nsk.Updater.msk" Матвеев	Real Betis	17	15	1	1	96	24	72	46
Александр "Krol" Фролов	Rangers	18	14	3	1	91	31	60	45
Антон "KresT" Никифоров	Firenze	18	13	1	4	73	37	36	40
Роман "MaJIbILLI" Савощенко	Schalke 04	18	12	0	6	63	36	27	36

ВТОРАЯ ЛИГА

Игрок	Команда	И	В	Н	П	ЗМ	ПМ	Р	О
Кирилл "Хахоtun" Строганов	Rosenborg	18	11	3	4	70	31	39	36
Владимир "vovan" Коваль	PSV Eindhoven	13	11	2	0	50	21	29	35
Максим "maxant" Антоненко	Panathinaikos	17	10	4	3	66	34	32	34
Денис "Kudrya" Незаметдинов	Bolton	16	10	4	2	55	33	22	34
Юрий "aNt*" Айрапетов	Levante	15	10	3	2	44	27	17	33

Легенда:
И – сыгранные матчи • В – выигрыши • Н – ничьи • П – поражения • ЗМ – забитые мячи • ПМ – пропущенные мячи • Р – разница забитых и пропущенных мячей • О – очки





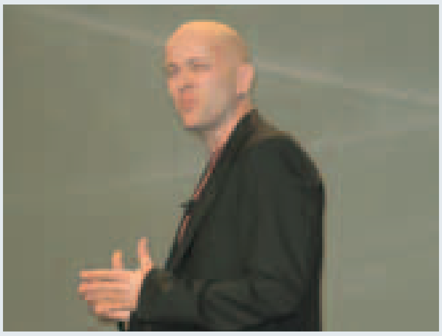


Game Developers

Автор: Анатолий Норенко





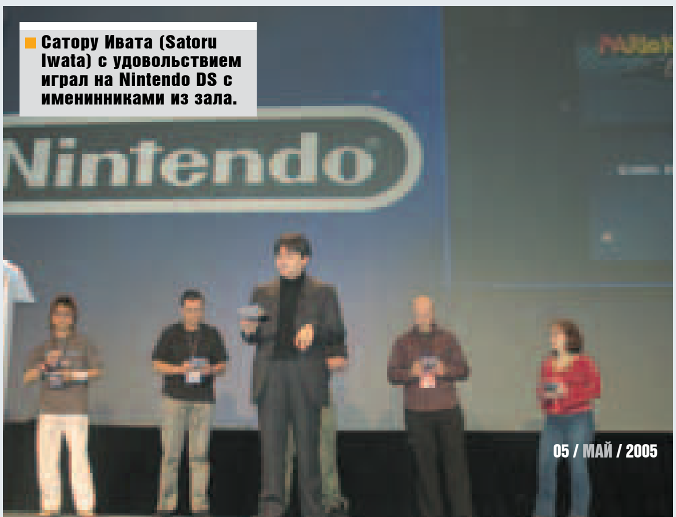


С 7 по 11 марта в Сан-Франциско (штат Калифорния, США) прошла крупнейшая в мире конференция разработчиков игр – **GDC**. В рамках мероприятия, которое длилось пять дней, было проведено более 300 лекций, семинаров и мастер-классов «от разработчиков для разработчиков». В последние три дня работала выставочная часть, на которой демонстрировались новейшие технологии. Двое представителей нашего издательского дома посетили GDC в этом году – Юрий Поморцев, издатель игровых журналов, и ваш непокорный. Спешим поделиться своими наблюдениями и впечатлениями.

В этом году конференцию посетило более 10 000 человек. В основном это представители игровой индустрии и специализированной прессы, съехавшиеся в Сан-Франциско со всех уголков планеты. GDC служит в первую очередь платформой для обмена опытом, инновационными идеями, взглядами на будущее. Во вторую очередь GDC – это не менее привлекательная возможность просто потусить в компании «своих». GDC родилась 16 лет назад, когда 25 разработчиков собрались в гостиной обычного дома. Сейчас это масштабное событие, которое длится целую рабочую неделю и привлекает специалистов со всего мира. Изначально конференция затрагивала исключительно компьютерные игры, однако с развитием игровой индустрии и появлением новых платформ положение изменилось. Теперь на GDC представлены консольные игры, а также игры для мобильных телефонов и наладонников. Из года в год на конференции определяются ключевые направления развития в сфере электронных развлечений.



На своей лекции Питер Мулино (справа) рассказал о собственном видении геймплея в XXI веке.

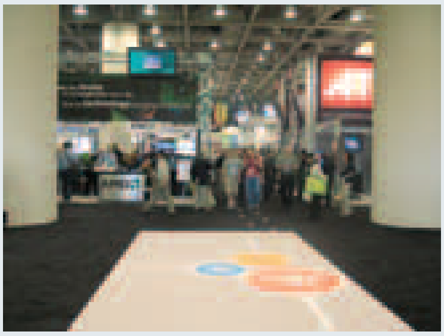


Сатору Ивата (Satoru Iwata) с удовольствием играл на Nintendo DS с именинниками из зала.

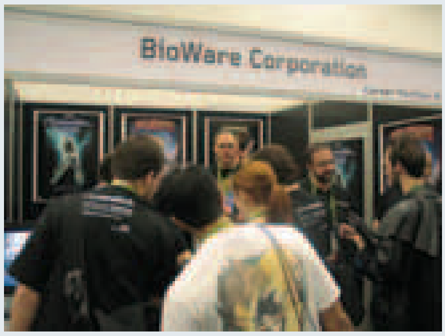




Conference 2005







Чтобы стать участником GDC и, соответственно, попасть на конференцию, необходимо приобрести пасс (пропуск). Самый дешевый пропуск с очень ограниченным набором возможностей стоит 195 долларов, а VIP-пропуск, дающий доступ на все без исключения мероприятия, обойдется в десять раз дороже – 1975 долларов.

УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ И ЕЩЕ РАЗ УЧИТЬСЯ

Все семинары и лекции конференции тематически разбиты по группам: бизнес, видение будущего, программирование, гейм-дизайн, визуальное и аудио-направления, сложности и нюансы производства, а также доклады от «Международной ассоциации игровых разработчиков» (**International Game Developers Association**). Просматривая расписание лекций, невольно ставишь галочки напротив докладов с участием известных деятелей индустрии. **Клифф Блежински** (Cliff Bleszinski), главный дизайнер ***Unreal***, поделился своими профессиональными секретами и хитростями, **Питер Мулино** (Peter Molyneux), создатель ***Black & White***, рассказал о своем видении геймплея в XXI веке, **Уилл Райт** (Will Wright), основатель серии ***The Sims***, также заглянул в будущее, прочитав доклад о новых требованиях к игровому контенту. Не менее интересными были и лекции о привлечении слабого пола в игровую индустрию, разбор полетов по игре ***Fable*** от того же Питера Мулино, а также, к примеру, размышления на тему – когда уместна сексуальность в играх. Ключевыми признаны выступления **Джея Аллорда** (Jay Allard), вице-президента **Microsoft**, и **Сатору Ивата** (Satoru Iwata), главы **Nintendo**. Оба докладчика собрали аншлаг в главном зале, где помещается порядка шести тысяч человек. Главные вкусности – спецификации новой XBox от Microsoft и ***Revolution*** от Nintendo – не объявлены. Остается дождаться E3, которая пройдет спустя два месяца в мае, в Лос-Анджелесе. Зато и Аллорд, и Ивата с упоением убеждали публику о преимуществах разработки игр под новые платформы. Посетители лекции Аллорда автоматически становились



Винс Дези (слева) – самый очаровательный и непредсказуемый собеседник из всех.



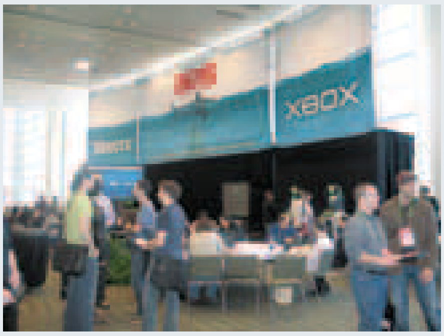
Джефф Грин (Jeff Green) – главный редактор американского CGW был рад встретиться с нами в пресс-центре.

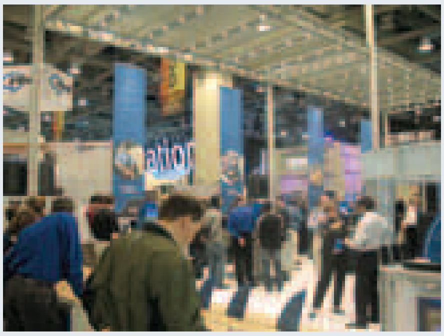




ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

Двухчасовой оркестровый концерт, в программе которого звучали музыкальные темы из ***Final Fantasy***, – мажорная нота, прозвучавшая в первый день **GDC 2005**. В роли дирижера программы "Dear Friends: The Music of Final Fantasy" выступил **Арни Рот** (Arnie Roth), обладатель музы-кальной награды «Грэмми». Под его управлением симфонический оркестр Silicon Valley и хор San Jose State University Chorale творили чудеса.
Музыка Final Fantasy – это музыка **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu), признанного гения, давно ставшего в Японии настоящим идолом. Композитор, написавший музыкальные темы к более чем тридцати видеоиграм, сам также присутствовал на концерте.
Данная концертная программа стартовала в Японии, а в Северной Америке дебютировала только на **E3'2004** в Лос-Анджелесе. Тогда билеты были распроданы в рекордные сроки – всего за три дня.
Помимо коммерческого успеха при работе над саундтреком к серии Final Fantasy, Нобуо Уэмацу добился и почтения критиков. Его хит "Eyes on Me", ставший темой к игре **Final Fantasy VIII**, разошелся в Японии тиражом в 400.000 копий и получил награду в номинации «Песня года» в рамках Japan Gold Disc Awards в 1999 году.
Когда Нобуо вышел на сцену, зал аплодировал стоя...







участниками помпезного розыгрыша от Microsoft. Тысяча счастливчиков, получивших на входе бэджики желтого цвета, получили в качестве награды по HDTV. Стоимость каждого такого телевизора – примерно 1000 долларов.

ШОУ ДЛЯ СВОИХ

В последние три дня на GDC работала экспо-часть. Выставка достижений девелоперского хозяйства проходила на нижнем этаже **West Moscone Convention Center**. Стенды некоторых компаний, которым не досталось места, можно было найти неподалеку – в расположенном через дорогу **Metreon**, развлекательном центре **Sony**.
Производители железа демонстрировали последние достижения в области трехмерной графики и звуковых эффектов, разработчики и издатели организовывали поиск молодых талантов и вели активный рекрутинг кадров. Но опять же ничего интересного для простых смертных – никаких сенсаций и шокирующих заявлений. Все вкусности отложены до E3.
И все же на выставочной площадке всегда царила суета. Снимая видеорепортаж мы заметили двух людей, пристально наблюдающих за нами. Как выяснялось, это ребята из **«Нового Диска»**, которые услышали родную речь и не смогли пройти мимо. Также из представителей российской игровой индустрии мы встретили **Сергея Орловского**, главу **Nival Interactive**, и делегацию от **«Акеллы»**. Наши партнеры приехали на GDC, чтобы поучиться, перенять передовые технологии и новейшие тренды, а также провести ряд встреч.
На курительной площадке сталкиваемся с **Джеффом Бриггзом** (Jeff Briggs) из **Firaxis**. Заполучив несколько интересных подробностей о ***Civilization IV***, чувствуем исполненный журналистский долг и бежим на встречу с ребятами из **Ritual Entertainment**. **Стив Никс** (Steve Nix) и **Том Мастейн**



Этот человек лучше других знает все прелести Nintendo DS.



Со Стивом Никсом (Steve Nix) мы увидимся теперь только на E3.





ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

Также в рамках **GDC** проводился седьмой по счету **Independent Games Festival**, который учрежден компанией **CMP Game Group** . Впервые фестиваль был проведен в 1998 году. Главная задача мероприятия – поощрять инновации независимых разработчиков.

В качестве примера организаторам послужил **Sundance Film Festival**, на котором выделяются лучшие независимые киноленты и режиссеры. Победители фестиваля определялись участниками конференции – проголосовать за понравившуюся игру можно было в специальном павильоне. Там же каждый мог пообщаться с создателями проектов-номинантов.

Также как и в случае с **Game Developers Choice Awards**, награждение проходило по нескольким номинациям: лучшая графика, лучший звук, лучший гейм-дизайн, лучшая технология, приз зрительских симпатий, а также лучшая независимая игра года.

Те независимые разработчики, которые получили награды на этой конференции, имеют все шансы стать известными в ближайшем будущем. Сводную таблицу по финалистам можно найти на сайте Game Developers Conference по адресу: www.gdconf.com/schedule/igf.htm. Выделить что-то конкретное не беремся, так как все проекты заслуживают внимания.







(Tom Mustaine), коллеги обожаемого нами **Левелорда**, дают продолжительное интервью. Собственно, на DVD-приложении к журналу ты найдешь подробный репортаж о GDC.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

На втором этаже Convention Center, в котором проходила выставка, можно было найти небольшой магазинчик **GDC Store**. Там продавались разнообразные сувениры с символикой GDC, а также различная литература для начинающих разработчиков. Отдельное место отведено игровым саундтрекам. Не стоит забывать, что музыкальные композиции в играх тоже являются отдельным направлением искусства. По окончании первого дня GDC под руководством **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu) был сыгран симфонический концерт с избранными музыкальными темами из популярной японской ролевой серии ***Final Fantasy***.

В рамках GDC также прошел мини-квест ConfQuest для скучающих участников. Выбрав персонажа из шести классов, каждый мог создать команду до трех человек и начать охоту на монстров. В качестве «монстров» выступали специальные сотрудники конференции, на бэджиках которых висела дополнительная ленточка Monster. Отыскав на территории комплекса жертву и оценив собственные силы, можно было вступить в схватку – оружие, броня и прочие бонусы приобретались на стенде за заработанные очки. Тот, кто смог подняться до десятого уровня, получал приз.

SAN JOSE, 2006

Пять дней GDC пронеслись незаметно – в основном, из-за насыщенного графика. Везде все успеть посмотреть, со всеми встретиться попросту невозможно – таков размах конференции в этом году. GDC 2006, кстати, пройдет уже в Сан-Хосе. И мы обязательно вернемся в Калифорнию в следующем году.



Джефф Бригз (Jeff Briggs) немного рассказал о Civilization IV – смотри выложенное на диск видео.



GAMELAND AWARD

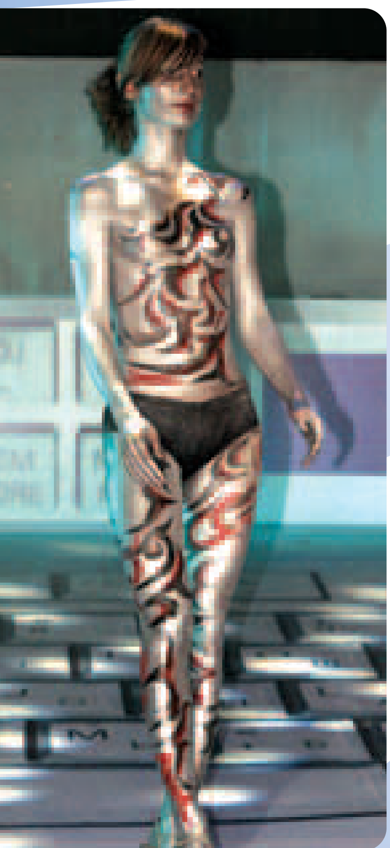
AMD официальный спонсор

Текст: Илья Азар

**5 марта в самом центре Москвы состоялось историческое для отечественной игровой индустрии событие.
На сцене Центрального Театра Российской Армии прошла первая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award. Геймеры выбрали лучших разработчиков и издателей России и СНГ в 11 номинациях. Первый блин вышел вполне аппетитным и съедобным.**



Антон Комолов с ролью ведущего церемонии справился на «отлично».



Мой отчет об увиденном в ЦТРА в тот холодный и совсем не весенний вечер можно назвать читательским. По крайней мере, шел я на церемонию как зритель, не имея ни малейшего представления о том, что будет происходить на сцене, и какое название скрыто в конвертах. Всю церемонию я провел в первых рядах партера, взирая на сцену и с нескрываемым интересом ожидая, кто же станет победителем в очередной номинации. Итак, читай и вспоминай, как это было весело, если ты там был, и кусай губы, рви на себе волосы, если не был.

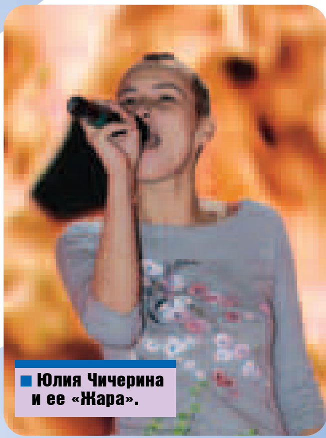
ГОРДОСТЬ ЗА СВОИХ

Зал в театре вместительный, но свободных мест было сравнительно немного. Будь цена билета немного милостивее к среднему геймеру, зал был бы полон до отказа. Те, кто отказался от покупки еще пары игрушек и вышел на свежий воздух дабы посетить грандиозное действо, оказались в выигрыше. Собираясь на церемонию, я опасался, что организаторы могут не справиться с весом возложенной на них задачи. Ведь был очевидный риск сорваться на излишний пафос, свойственный молодым и провинциальным (по отношению к маститым мировым) премиям, которые пыжатся возместить им отсутствие солидности. Присутствуя на таких мероприятиях испытываешь только стыд. В Центральном Театре Российской Армии я чувствовал не стыд, а гордость. Все получилось весело и интересно.
До и после церемонии посетители мероприятия могли принять участие в различных конкурсах и выиграть ценные призы. К примеру, компания **AMD** разыгрывала огромное количество подарков, главный из которых – мощный игровой компьютер на базе процессора Athlon 64 – достался самому находчивому зрителю. Еще один сюрприз преподнесла компания **IP-TEL**, обменивавшая старые интернет- и телефон-карты на новые карточки **Propusk**.

Ведущим основного действа оказался хорошо известный телезрителям **Антон Комолов**. Не знаю, может, он и кокетничал, говоря, что совершенно не разбирается в компьютерных играх, но провел церемонию очень и очень достойно. Антон много шутил экспромтом, и, что удивительно, действительно смешно и даже не пошло.
Организаторы нестандартно подошли к, казалось бы, формальному процессу выноса на сцену приза и конверта. На сцене маршировали барабанщицы, кривлялись фантасмагорические фигуры, показывал номер иллюзионист, летал Человек-Паук. Скучать времени не оставалось. Шоу, постановщиком которого выступила компания **YRP Group**, было великолепно. На сцене все время церемонии находились прекрасные геймерши, соревновавшиеся между собой на предоставленных компанией **«К-Системс»** компьютерах **Irbis**. Перед каждой новой номинацией зрители гадали, кто или



Приз вручает Дмитрий Агарунов.



Юлия Чичерина и ее «Жара».



Дима Голубничий вышел на сцену в сопровождении полуголых дам.



В середине 90-х Бонус и Гамовер были ведущими программы «От винта!».

что на этот раз появится на сцене. Вручали премии сплошь известные лица, прямо или косвенно относящиеся к игровой индустрии. Посетили **Gameland Award** известный фантаст **Сергей Лукьяненко**, один из создателей онлайн игры ***«Территория»*** и солист группы «Руки вверх!» **Сергей Жуков**, коллеги Комолова по телеэфиру **Таня Геворкян** и **Александр Анатольевич** и мастер слова **Дмитрий "Goblin" Пучков**. А больше всех зрителей порадовало появление ведущих культовой в середине 1990-х телепередачи «От винта!» **Бонуса** и **Гамовера**. Как будто и не было этих десяти лет. Скупая слеза скатилась по моему лицу, когда я услышал характерные голоса ведущих и увидел уже подзабытые лица. Верните их в телеэфир, пожалуйста!

Естественно удостоились чести вручать награды и главные редактора всех игровых журналов издательства **Gameland**. Наш и без сомнения твой любимый главный редактор **Дима Голубничий** тоже вышел на сцену. Правда, на сцене железный geroKunst засмущался и простоял, засунув руки в карманы и напряженно смотря в пол. Причина этого заключалась в тех, кто составил ему компанию в награждении. По обе стороны от нашего предводителя материализовались полуголые дамы, наряд которых составлял лишь из рисунка, нанесенного художником прямо на голое тело. Комолов тоже заинтересовался девушками и так и не дал Диме как следует попрактиковаться в разговорном жанре. Но в любом случае, согласись, обоих можно понять.

МУЗЫКА

Протокольное вручение призов отличившимся периодически прерывалось выступлениями популярных артистов эстрады. Первыми на сцену вышли ребята из группы **«Скафандр»**, написавшие саундтрек к игре ***«Сталинград»***. «Скафандр» играл вживую, и я был приятно удивлен музыкой, которую услышал от этой питерской группы. Это было мощно!

Очень жаль, что «Скафандр» не взял награду в номинации **«Лучший саундтрек 2004 года»**. Ребята чуть не взорвали мне барабанные перепонки. Правда, совсем скоро я проклял все на свете, когда лысая Юля Чичерина, прыгая по сцене, орала свою «Жару». В следующем году я лично

ПОБЕДИТЕЛИ

ЛУЧШАЯ PC ИГРА 2004
«В тылу врага»

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА 2004
«Сфера: Материк власти»

ЛУЧШАЯ RPG 2004
«Космические Рейнджеры 2: Доминаторы»

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ 2004
«Периметр»

ЛУЧШИЙ КВЕСТ 2004
«Ядерный Титбит: Flashback»

ЛУЧШИЙ ЭКШН 2004
«Чистильщик»

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА 2004
«В тылу врага»

ЛУЧШИЙ САУНДТРЕК 2004
«В тылу врага»

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PC 2004
FarCry

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PS2 2004
KILLZONE

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2005
Lada Racing Club





Появление на сцене человека-паука оказалось весьма неожиданным.





And the winner is...



Мастер-класс проводит Роман "Polosatiy" Тарасенко.



Участники конкурсов компании AMD не уходили из ЦТРА с пустыми руками.

О «ЛАДЕ»

Сразу после окончания церемонии мы задали несколько вопросов Григорию Григоряну, руководителю проекта *Lada Racing Club*.

PC ИГРЫ: Вы получили награду «Самая ожидаемая игра 2005 года». Скажите честно, ожидали получить хоть какую-то премию на церемонии?

Григорий Григорян (далее – Г.Г.): Мы догадывались, что наша игра окажется среди претендентов на звание «Самого ожидаемого проекта 2005». Однако, признаться честно, мы даже не предполагали, что именно Lada Racing Club победит в этой номинации – слишком сильные проекты составляли нам конкуренцию: там ведь и ***S.T.A.L.K.E.R.***, и ***«Ночной Дозор»***, и ***«Корсары 3»***, и ***«Дальнобойщики 3»***. Сейчас на отечественном игровом небосклоне есть много игр, которые могли бы с легкостью стать победителями. Так что нам вдвойне приятно, что наш проект обошел таких сильных соперников!

PC ИГРЫ: Надеетесь ли получить какую-то награду в следующем году, уже после того, как Lada Racing Club появится на прилавках магазинов?

Г.Г.: Надежда, как говорится, умирает последней. И мы, конечно же, надеемся, что в следующем году приз получит не только Lada Racing Club как самая лучшая, например, PC игра, но и ***Lada Racing Club II***, как «Самая ожидаемая игра 2006 года» (*смеется*).

убавлю звук, чего бы мне это ни стоило. Кроме «Скафандра» и Чичериной разработчики пригласили в гости «Тараканов» (колоритный Сид, фронтмен группы, разгуливал по фойе, шокируя окружающих своими многочисленными татуировками и оригинальной прической), Butch и на десерт «Танцы Минус». Слава Петкун закрывая церемонию, пел свою лучшую песню «Город».

ГЕРОИ

Победу в номинации **«Самая ожидаемая игра 2005 года»** одержал проект студии **Geleos *Lada Racing Club***. Видать, надоело геймерам на «Мерседесах» и «Тойотах» разъезжать по швейцарским серпантинам и ночным мегаполисам Америки. А в этом гоночном симуляторе обещают родные «Жигули» и аутентичную Москву. Кто быстрее доедет от Пушкинской площади до храма Христа Спасителя? Приятно, что приз вышли забирать сами разработчики, которые были по-настоящему рады этой даже не награде, а, скорее, авансу. Игра еще не готова, и ребята не обласканы прессой. Geleos сохранил наивное и трогательное отношение к своей работе, как к празднику.

Напомним, что выбирали лучшие игры из списка номинантов вы – читатели журналов издательского дома Gameland. Наверное, поэтому почти никаких неожиданных лауреатов премии не было. Исключением можно считать победу игры ***«Ядерный Титбит: Flashback»*** в номинации **«Лучший квест 2004 года»**. Мало того, что этот аддон, как и сам ***«Титбит»*** был сомнительных достоинств игрой. Так ведь данный квест обошел на кривом повороте зрительских симпатий и две игры про братьев Пилотов, и ***«Вий»***, и милейшую ***«Полную трубу»***. Назовем это досадной случайностью, потому что в остальных номинациях вы, дорогие читатели, нас не разочаровали.

«Лучшей RPG года» стали ***«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»***. Вообще с играми этого жанра в России по-прежнему проблемы. «Настоящих» без примесей других жанров RPG среди номинантов было всего две. Обе – аддоны к сиквелам, не лучшим образом зарекомендовавших себя проектов ***«Князь»*** и ***«Златогорье»***. Так что при выборе среди игр, где RPG-часть была одним из элементов (это и ***«Звездные волки»***, и ***«Механоиды»***), лучшим стало именно детище **Elemental Games**.

Победу в номинации **«Лучший саундтрек 2004 года»** одержала компания **Best Way** с ее ***«В тылу врага»***, сумевшая значительно опередить других претендентов.

«Лучшим Action 2004 года» стал ***«Чистильщик»***. Игра, конечно, не идеальная и не дотягивающая до уровня западных хитов, но, учитывая практически полное отсутствие конкурентов (не ***Kreed***'у же, право, вручать приз), выбор закономерен.

«Сфера» – первая и пока единственная серьезная онлайн-игра на постсоветском пространстве, совершенно заслужено получила приз, как **«Лучшая многопользова-**

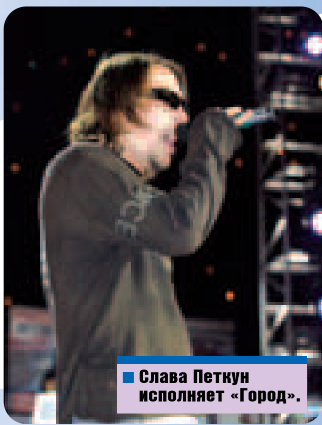


Благодаря этим людям в зале всегда играла отличная музыка.



Polosatiy и Venema объявляют лучшую локализацию на PC.





Слава Петкун исполняет «Город».



Посетил церемонию и известный фантаст Сергей Лукьяненко.



Разработчики игры Lada Racing Club в этот вечер были в центре внимания.

тельская игра 2004 года». **«Лучшей локализацией года»** признали ***Far Cry***, что меня лично не удивило. Явными фаворитами здесь выглядели популярные в народе ***Doom 3*** и проект **Crytek**. Победил второй, возможно, потому, что локализаторы немецкой игры сработали оперативней ребят из **«1С»**. Мне жаль, что не выиграла утонченная и милая французская игра ***Beyond Good&Evil***. Но слово читателей – закон.
Традиционно уверенно игрострой России и сопредельных стран чувствует себя в стратегических играх. Номинантами на премию **«Лучшая стратегия 2004 года»** были «Сталинград», ***«Александр»***, ***«Противостояние: Война в заливе»***, ***«Блицкриг: Смертельная схватка 2»***, ***«Осада»*** и ***«Периметр»***. Согласись, все проекты очень сильные, но главный приз выиграл именно проект калининградских левшей из **K-D LAB**. Иначе, наверное, и быть не могло. Такая необычная стратегия, как «Периметр» – это в какой-то степени лицо российской игровой индустрии. Я был приятно удивлен, что столь неординарная и тяжелая для «вхождения» игра заслужила любовь игроков.
В последние годы российские игры хорошо зарекомендовали себя и с технической стороны дела. Приз за **«Лучшую графику 2004 года»** заслуженно получили разработчики из Best Way. Мне очень интересно, сколько голосов собрала номинированная ***«Полная труба»***.
Ну, а на главную награду первой церемонии Gameland Award – **«Лучшая PC игра 2004 года»** – претендовали сразу девять первоклассных проектов. Авиасимулятор ***«Перл Харбор»***, стратегии «В тылу врага», «Александр», «Периметр», экшн «Чистильщик», RPG «Звездные волки» и «Космические Рейнджеры 2», танковый симулятор ***«T-72: Балканы в огне»*** и squad-based стратегия ***«Власть закона»***. Победитель был очевиден. Раз «В тылу врага» даже не были номинированы на «Лучшую стратегию», то ее фанаты отыграются и выведут игру на первое место здесь. Так и произошло. Обидно, что ребята из Best Way не нашли времени приехать в Москву. В результате приз вышел получать **Юрий Мирошников** из «1С».

В ИТОГЕ

Впрочем, несмотря ни на что, церемония Gameland Award прошла на качественном уровне и установила планку достаточно высоко. Нам остается поблагодарить в первую очередь официального спонсора мероприятия – корпорацию **AMD**, а также компании **Samsung**, **Cafemax**, **ISIC** и главного медиа-партнера **Много.ру**, без которых организовать такой праздник было бы невозможно. Будем надеяться, что в следующем году в марте месяце мы снова встретимся с тобой на сцене Центрального Театра Российской Армии, а может, уже и в Большом Кремлевском Дворце. Чем черт не шутит. Начинание-то очень полезное, и правильное.

ОБОГНАВШИЕ DOOM 3

На вопросы отвечает **Максим Михалев**, директор по маркетингу компании «Бука».

PC ИГРЫ: Вы получили приз «Лучшая локализация на PC». Стало ли это для вас неожиданностью?

Максим Михалев (далее – М.М.): Нельзя сказать, что мы не рассчитывали на эту награду. Среди претендентов на звание «Лучшей локализации на PC» были два продукта, локализованных и изданых на территории России нашей компанией. Да еще и проект-победитель – FarCry – сам по себе получил много лестных отзывов как в игровой прессе, так и от игроков. Так что мы были спокойны за эту номинацию.

PC ИГРЫ: Как вы считаете, почему вам удалось опередить Doom 3?

М.М.: Все очень просто. Локализованный *Doom 3* видело не так много игроков. И проект многих, прямо скажем, разочаровал. В то время как *Far Cry* по праву был открытием 2004 года. А за локализованную версию мы даже получили благодарственное письмо от разработчиков.

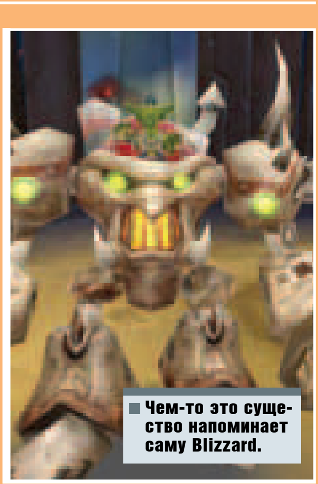
PC ИГРЫ: Важна ли премия GameLand Award для вас, как для локализаторов?

М.М.: Безусловно. Всегда приятно, когда компанию оценивают позитивно, особенно те, для кого мы, собственно, и работаем. Я об игроках. Постараемся и в дальнейшем держать марку.

Текст: Иван Гусев


На смену Mimesis Online пришла The Roots.

В крышку гроба ***Mimesis Online*** вбили последний гвоздь. Онлайновая ролевая игра от польской студии **Tannhauser Gate** стартовала в 2002 году. Футуристический мир после глобальной катастрофы не удивил ни оригинальным геймплеем, ни визуальными красотами, однако нашел поклонников. Увы, не столько, сколько нужно для поддержки систем жизнеобеспечения «пациента». Поблагодарив игроков за поддержку, поляки козырнули опытом, полученным во время работы над Mimesis Online, и попросили присмотреться к новому проекту студии – ролевой игре ***The Roots***.

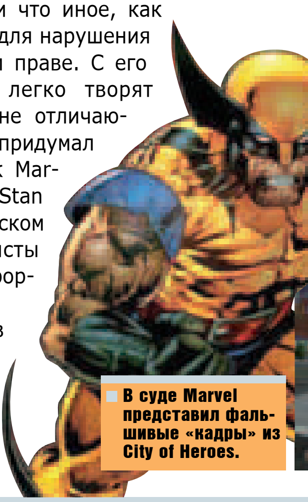

Чем-то это существо напоминает саму Blizzard.

Правительство США придерживается правила: «С террористами в переговоры не вступать», а создатели ***World of Warcraft*** тот же принцип исповедует в отношении читеров. **Blizzard Entertainment** провела расследование и рассталась с тысячей игроков, сделавшими своим бизнесом добычу золота в WoW и продажу его за реальные деньги. Они наносили вред экономике MMORPG, а потому были наказаны. Если ты кого-нибудь подозреваешь в продаже игрового золота за реальные деньги, сообщи по адресу: **wowgm@blizzard.com**.

КАРАУЛ! ЛЮДЕЙ ИКС ВОРУЮТ!


Создатель Человека-Паука не желает мириться с беспределом.

В ноябре прошлого года компания **Marvel Enterprises**, сделавшая миллионы на комиксах, подала в суд на южнокорейское издательство **NCsoft** и американского разработчика **Cryptic Studios**. Создатели Человека-Паука (TM), Халка (TM) и многих других Людей Икс (TM) убеждены в том, что онлайновая ролевая игра ***City of Heroes*** – ни что иное, как мощный инструмент для нарушения закона об авторском праве. С его помощью геймеры легко творят персонажей, почти не отличающихся от тех, что придумал главный креативщик Marvel мистер **Стен Ли** (Stan Lee). С длинным списком претензий комиксисты обратились в калифорнийский суд.
Они были уверены в скорой и безоговорочной победе над NCsoft, однако первые слушания по делу прошли совсем не так, как ожидалось. Судья **Гэри Клаузнер** (Gary Klausner) исключил из материалов дела несколько якобы скриншотов из City of Heroes. Оказалось, картинки были... нарисованы художниками Marvel. Возгласы о том, что «мы действительно видели в игре героев, похожих на Росомаху (TM) и Человека-Паука (TM)» не помогли. Судья также отказался рассматривать пункт, в котором NCsoft и Cryptic Studios вменяется нарушение прав на зарегистрированные торговые знаки. И логика в этом есть. Никто не подаст на тебя в суд, если ты нарисуешь Сорвиголову (TM) в PhotoShop, так почему авторы CoH должны отвечать за поступки геймеров?!
Суд продолжается. Представители Marvel уверяют, что, несмотря на первые неудачи, они уверены в победе.


В суде Marvel представил фальшивые «кадры» из City of Heroes.


Разборки из City of Heroes перетекли в реальный мир.

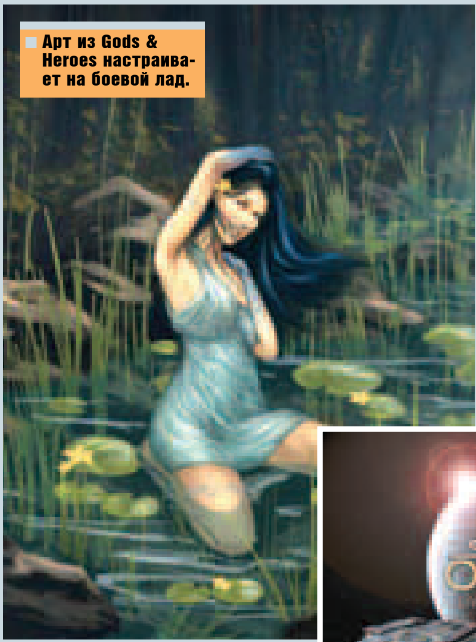
УТРЕННЯЯ ДОЙКА ЛУКАСА


Новый адд-он выходит аккурат к премьере последнего эпизода Star Wars.


Со стороны вуки напоминают йети.

На закате цивилизации, перед самым Судным днем компания **LucasArts** будет по-прежнему зарабатывать деньги на ***Star Wars***. **Джордж Лукас** (George Lucas) живет под лозунгом «Это – моя корова, и я буду ее доить». Очередная дойка намечена на май. Практически одновременно в кинотеатрах начнется показ третьего эпизод саги Star Wars: Revenge of the Sith, а LucasArts выпустит ***Rage of the Wookiees***, второй адд-он к своей онлайновой ролевой игре ***Star Wars Galaxies***. Игрокам предстоит поближе познакомиться с ревущими вуки. Добавится около ста новых квестов, так или иначе касающихся борьбы за независимость соплеменников Чубакки. Тем же, кого борьба с Империей мало интересует, позволят добывать полезные ресурсы из астероидов и апгрейдить свои тела кибернетическими имплантантами. Изменения коснутся также боевки и интерфейса.
Подписчики Star Wars Galaxies смогут скачать адд-он из и интернета за 25 баксов. Всем остальным предложат купить оригинальную игру с двумя дополнениями, включая первый адд-он ***Jump to Lightspeed***.

БОГИ, ГЕРОИ И STAR TREK



Арт из Gods & Heroes настраивается на боевой лад.



Сага **Star Trek** является частью американской мифологии. Ее фанатская база достаточно велика для того, чтобы онлайновая ролевая игра ***Star Trek Online*** имела успех. В прошлом году студия **Perpetual Entertainment** заграбастала права на использование в своей MMORPG любых персонажей и сюжетных линий из теле- и кинонаследия Star Trek. Сейчас же подоспели первые детали об амбициозном проекте, чей выход в онлайн намечен на 2007 год.
Первое, что бросается в глаза, в Star Trek Online царит строгая иерархическая система. Твой персонаж может относиться к любой из предложенных на выбор семи рас. «Родившись», герой должен начать карьеру и неспешно продвигаться по ступенькам наверх. Игрок должен быть частью команды. Одиночки не приветствуются. Даже в таблице рейтингов Star Trek Online будут вывешиваться не имена, а названия наиболее удачливых команд.
Кстати, недавно Perpetual Entertainment анонсировала еще одну MMORPG. Проект ***Gods and Heroes: Rome Rising*** черпает вдохновение из древнеримской мифологии (которая, в свою очередь, представляет перепевы греческих легенд). На поле брани сойдутся как воины, так и мифические существа, например, циклопы и горгульи. Игрокам достанется роль Героев, полулюдей-полубогов. Концепция Gods and Heroes не поражает оригинальностью, но кажется вполне добротной. А вот тот факт, что у руля проекта стоит сам **Штейг Хедлунд** (Stieg Hedlund), главный дизайнер ***Diablo 2***, наводит на размышления: игра не так проста, как кажется.



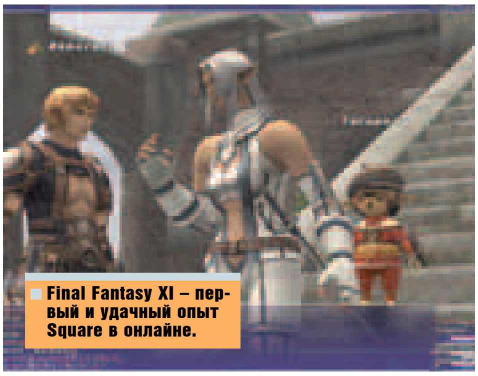
Один из первых скриншотов Gods & Heroes.

SQUARE УХОДИТ В ОНЛАЙН

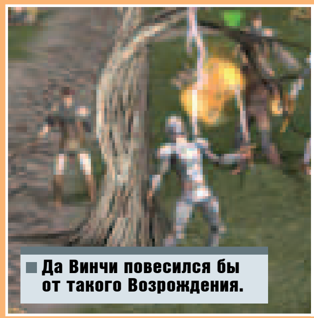


Вада-сан вещает о новых перспективах Square.

К 2010 году доход от онлайновых игр будет составлять не менее половины от всей прибыли **Squere Enix**. Так считает президент японской компании **Еити Вада** (Yoichi Wada). По его мнению, ситуация на игровом рынке кардинально изменится в течение ближайших двух лет. Радость общения и совместной игры приведет к тому, что онлайновые тайтлы будут пользоваться большим успехом, чем игры «для одиночек». И этот фактор нельзя не учитывать. Вада-сан намерен сделать все возможное, чтобы кусок MMORPG-пирога не пронесли мимо Square Enix. Компания уже заработала нужный опыт с помощью ***Final Fantasy XI***, выпущенной и на PC, и на PS2. Не за горами и следующие MMORPG от Square Enix.
Позиции Еити Вада придерживается руководство других игровых издательств. Успех сервиса Xbox Live, за короткий период приобретший свыше миллиона подписчиков, заставил серьезно задуматься об онлайне и других держателей консольного бизнеса. Все в сеть, товарищи!

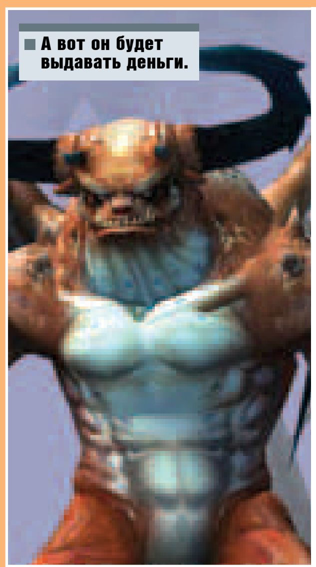


Final Fantasy XI – первый и удачный опыт Square в онлайне.



Да Винчи повесился бы от такого Возрождения.

Австралийская студия **Imaginary Numbers** анонсировала пошаговую онлайновую ролевую игру. Действие ***Tactica Online*** развернется в эпоху Возрождения. Однако стараниями разработчиков история XV века претерпела изменения. В мире Tactica Online наука прекрасно сосуществует с магией. Imaginary Numbers обещает пошаговую, но динамичную боевку. Построение сбалансированной боевой группы похоже на формирование колоды карт в ***Magic The Gathering***. Релиз игры назначен на осень.



А вот он будет выдавать деньги.

Компания **Planetwide Games** решила добиться успеха с помощью удачного рекламного хода. Один из подписчиков ее онлайновой ролевой игры ***RYL: Path of the Emperor*** получит миллион долларов. Это – самый крупный приз за всю историю онлайновых игр. Геймеры, купившие вышеназванную MMORPG, автоматически становятся участниками масштабного турнира Player vs. Player. Он стартует 1 июля и продлится до 30 апреля следующего года. Финал чемпионата пройдет на выставке **E3 2006**. Все подробности – на сайте **http://www.RYL.net**.

Летописцы уверяют, что легенда родилась в октябре 1996 года. Именно тогда на прилавках магазинов появился симулятор автоугонщика. Вид сверху, три вымышленных города США (Либерти-сити, Вайс-сити и Сан-Андреас), десятки машин, работа на мафию и доставучая полиция плюс саундтрек на все вкусы. Кто сказал: ***Grand Theft Auto***? Бинго! А может, легенда родилась позже? Сдается нам, отчет надо начинать с 22 октября 2001 года – даты выхода ***Grand Theft Auto 3***. Либерти-сити изменился до неузнаваемости. Трехмерный мир, свобода действий, мощный сюжет и радио в каждой машине... Да ты наверняка все помнишь сам. А если вдруг запамятовал, прогуляйся по указанным ниже ссылкам. Будь в полной боевой готовности, когда на PC появится ***Grand Theft Auto: San Andreas***. До июня остались считанные недели...

текст: Иван Гусев

ДА ТЫ ГОНИШЬ!

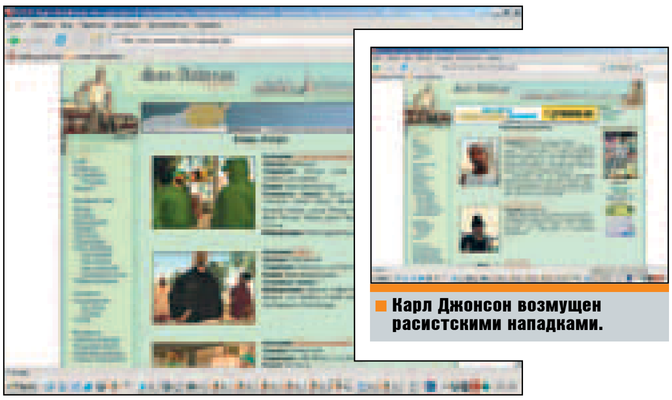
Автостопом по миру Grand Theft Auto

SAN ANDREAS ПО-РУССКИ

http://san-andreas.fatal.ru

Сайт «**San Andreas по-русски**» открылся 26 мая 2004 года и с тех пор оповещает нас обо всех новостях в мире последней на сегодняшний день игры серии ***Grand Theft Auto***. Так что если хочешь встретить PC-релиз во всеоружии, тебе сюда. Сюжет, персонажи, банды, оружие, транспорт и радиостанции – обо всем понемногу.
На форуме кипят нешуточные страсти. Не всем по душе пришелся **Carl "CJ" Johnson**, главный герой ***San Andreas***. «Некоторые лица выражали неудовольствие из-за цвета кожи главного героя, – пишут авторы сайта. – Если создатели и в этот раз позволят менять скин персонажа, то недовольные могут сменить цвет кожи Карла хоть на зеленый». Терпимей надо быть, господа геймеры.

Дизайн: 4
Полезность: 3
Оценка: 3



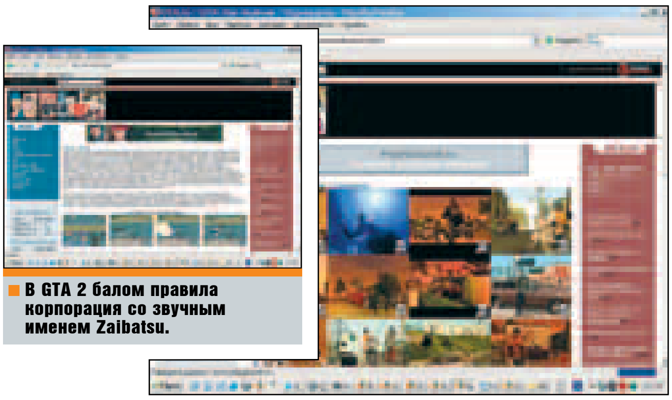
Карл Джонсон возмущен расистскими нападками.

КОРМ ДЛЯ АКУЛ

http://www.gta.ru

«Если вы при виде ***San Andreas*** уписались, то подгузники San Andreas могут впитать в два раза больше чем подгузники Vice City. Подгузники San Andreas – писайтесь и бойтесь, сколько влезет!» Такие вот шуточки популярны на **gta.ru**.
Все традиционно: история серии, новости, полезные файлы. Правда, здесь можно еще и поиграть в онлайне в ***Grand Theft Auto: Vice City***.
А вот еще одна шуточка: «К Томми Версетти подваливает репортер Юлия и спрашивает: «С кем вас видели в клубе «Малибу»? Это с ним вы грабанули банк? И правда ли, что вы добавляете кокаин в мороженое?» Голос за кадром: «Юлия, будущий корм для акул! А кто ты?»

Дизайн: 4
Полезность: 4
Оценка: 4



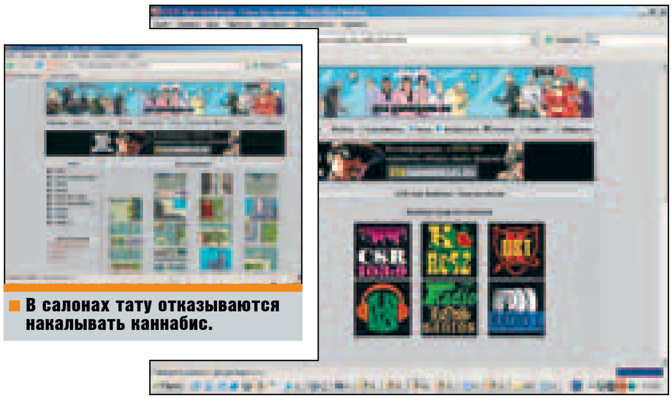
В GTA 2 балом правила корпорация со звучным именем Zaibatsu.

КТО КРУЧЕ?

http://gta.gameguru.ru

Сайт встречает странным опросом – «какой из этих персонажей лучше: главный герой ***GTA 3***, **Tommy Vercetty** из ***Vice City***, **Tommy Angelo** из ***Mafia***, **CJ** из ***San Andreas***, или же **Tanner** из ***Driv3r***?» Выбирать среди этих персонажей – все равно, что рассуждать, победил ли бы Супермен Бэтмена. Посетители кстати, самым крутым считают Томми Версетти – за него проголосовало 559 человек.
Сайт не ограничивается вселенной GTA, он также охватывает миры Mafia и Driv3r. Информации – море. К примеру, из раздела, посвященного татуировкам в San Andreas, ты узнаешь, что тату с изображением листика марихуаны вырезали из игры. Это еще понятно, но вот почему выбросили татуировку с изображением клоуна – ума не приложим.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



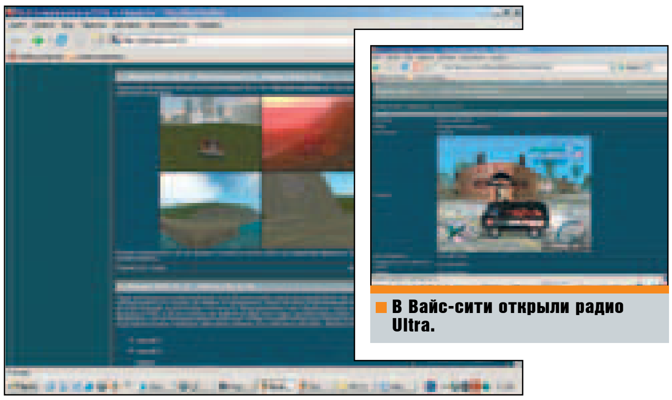
В салонах тату отказываются накалывать каннабис.

КАРТЫ НА СТОЛ

http://gtamaps.ovl.ru

Ресурс, созданный для того, чтобы посетители познакомились с маппингом в замечательной серии игр ***Grand Theft Auto***, начал свою работу 26 марта 2004 года. Его создателем и единственным администратором является **Иван Скоробогатов**. Автор также занимается разработкой проекта «***Русский район v2***».
В файловом архиве глаза разбегаются от изобилия. **Girls Mod** заменяет всех полицейских на стриптизерш, **Miss Liberty** добавляет статую свободы в ***Vice City***, **DODO Mod** позволяет чаще летать на самолете. Файлы регулярно высылаются Ивану модостроителями и выкладываются всем на радость.
Счетчик, установленный на сайте, отсчитывает дни, часы и секунды до релиза ***San Andreas*** на PC. Мы тоже ждем.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



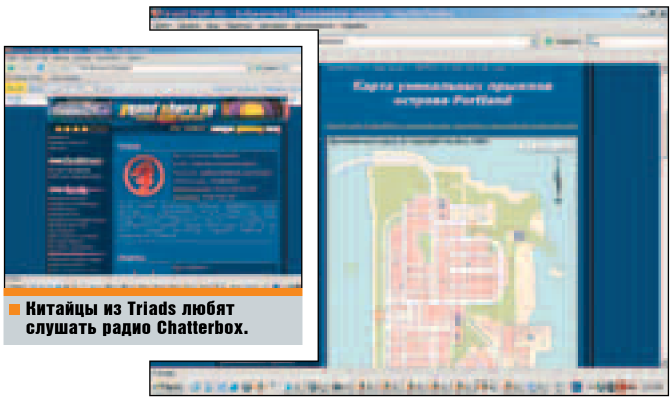
В Вайс-сити открыли радио Ultra.

ЛЕТАЮЩИЕ МАШИНЫ

http://gta.ag.ru

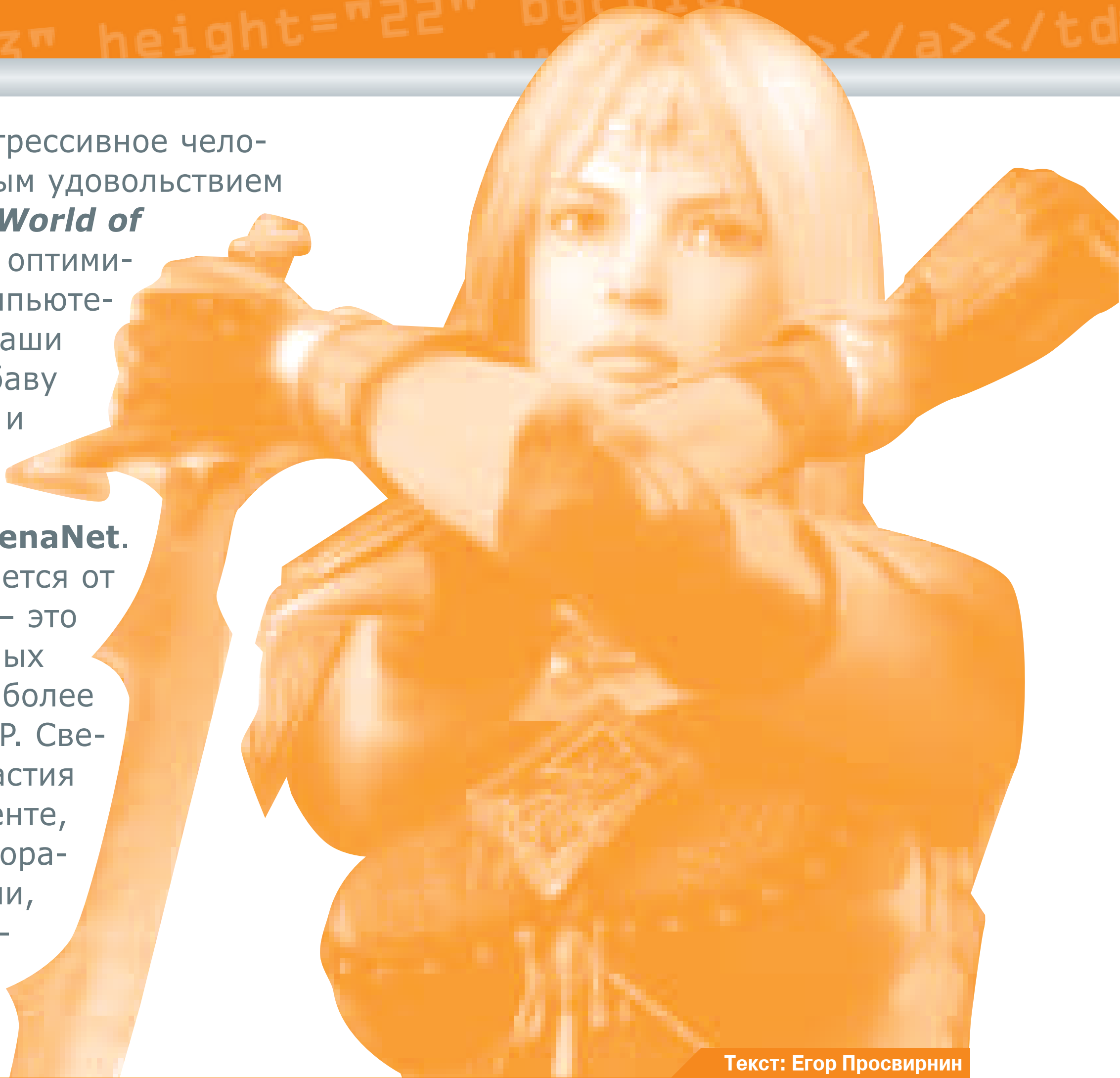
Крайне обстоятельный ресурс, посвященный вселенной ***GTA***. Обновляется с завидной регулярностью, так что, оказавшись здесь, будешь в курсе последних новостей. В подразделах – информация на любую тему, способную заинтересовать фэна GTA: сотни скриншотов, десятки видеороликов, персонажи, вооружение, средства передвижения, саундтреки, карты городов, прохождения, модификации, выполнение трюков и многое другое. К примеру, из закрытого досье ты узнаешь, что студия, создавшая ***GTA 3***, до весны 2002 года именовалась DMA Design (Doesn't Mean Anything Design). А в разделе «Глюки и баги» тебе расскажут, что в Вайс-сити есть летающие машины. Они движутся так же, как и остальные, но на высоте нескольких метров над землей.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



Китайцы из Triads любят слушать радио Chatterbox.

В то время как все прогрессивное человечество с нескрываемым удовольствием исследует необъятную ***World of Warcraft*** или пытается оптимизировать настройки компьютера для ***EverQuest II***, наши взоры обращены на забаву куда более экзотичную и интригующую – MMORPG ***Guild Wars*** от разработчиков из **ArenaNet**. Концепция игры отличается от классических MMORPG – это касается как специальных «личных миров», так и более чем явного упора на PvP. Свежие впечатления от участия в двухдневном бета-эвенте, в ходе которого мы замораживали, сжигали, резали, крошили и массово убивали врагов парой строчек ниже.



Текст: Егор Просвирнин

GUILD WARS
ГОВОРИТЬ СЕРДЦЕМ



ЖАНР ИГРЫ	Глобальная ролевая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ	NCsoft
РАЗРАБОТЧИК	ArenaNet
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.guildwars.com
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	26 апреля

ДОЛГОЙ ЖИЗНИ НОВОЙ КОРОЛЕВЕ?

За столь шокирующим откровением последует еще одно признание. Я влюбился в ***Guild Wars***. Мое сердце пленила чудеснейшие графика и музыка, я в восторге от местных PvP-драк, я всеми фибрами души поддерживаю концепцию «личных миров», позволяющих жить так, как хочешь именно ты. После других MMORPG этого месяца – сумрачно-урбанистичной ***Matrix Online*** и нарочито комиксно-мультяшной ***World of Warcraft*** визуальный ряд Guild Wars буквально ласкает мои глаза. Ты в первый раз выходишь за пределы славного города Ascalon и видишь... огромное, совершенно нездешней красоты маковое поле, бегающую по нему девочку, грустные оранжево-желтые деревья вдали. Твое сердце останавливается, тебе трудно дышать. Неужели засидевшаяся на троне «самой красивой» ***Star Wars Galaxies*** (третий год пошел старушке) наконец-то сброшена? Да. И дальнейшее исследование мира (совершенно волшебный лес, огромные каскады водопадов, красивейшее море, дальний маяк и стоящий на рейде парусник) ошеломляет еще больше. Секрет успеха, впрочем, достаточно прост – нужна лишь ювелирная работа



Форменная «Дюна» со мной в роли фримена.



В этом лесу не хочется никого убивать – хочется пойти собирать грибы.

со светом и правильные масштабы, дабы игрок, находясь рядом с крепостной стеной, чувствовал себя сущей козявкой.

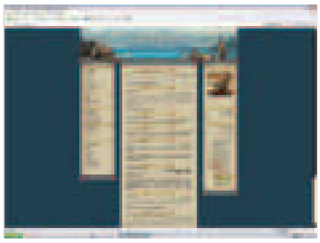
И ПОШЕЛ БРАТ НА БРАТА

Игровой процесс не менее чудесен. Захотев PvP, я создаю соответствующего персонажа и оказываюсь на площадке перед могилой кого-то из местных великих. На оной площадке набирается народ для участия в будущей потасовке. Набрав нужное количество соратников, мы попадаем на карту, где происходит этакий Capture the Flag в MMORPG варианте. Происходит живо, зло и очень интересно. Никаких случайных стычек непонятно зачем непонятно где – для удобства в игре созданы специальные PvP-карты, на которых в полной версии игры будут рубить головы не случайные напарники, как сейчас, а сплоченные и сыгранные команды. Грубо говоря, с моих плеч сняли необходимость искать себе развлечение – все уже устроено разработчиками. Аналогично происходят и исследования мира – набрав четыре человека в партию, я выхожу из города и иду шататься по окрестностям. Попытки пойти прогуляться в одиночку заканчиваются печально – вокруг бродят банды монстров, предназначенные исключительно для коллективного умерщвления. При этом никаких особых просторов не наблюдается, путь к счастью линеен и в некотором роде напоминает классические однопользовательские RPG-забавы. Коими, в общем-то, и является – покидая пределы города, я получал личную копию игрового мира, в которую могу пригласить друзей и знакомых, в тоже время оградив свой мирок от визита нежеланных гостей.

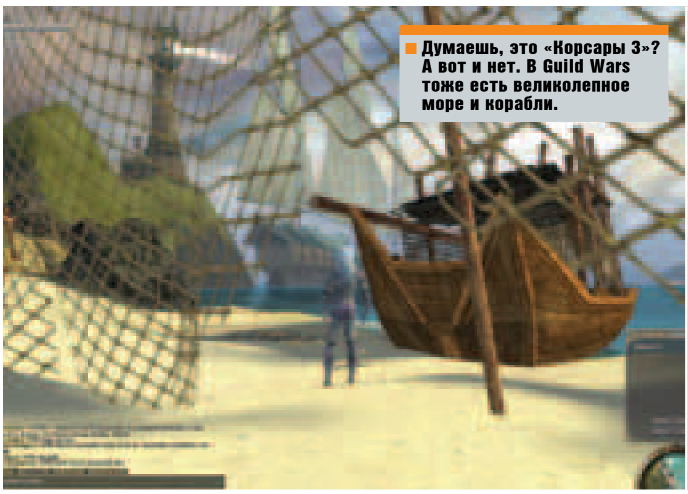
ГОТОВ К ВЫБОРУ?

Что любопытно – в Guild Wars не будет традиционной для MMORPG ежемесячной платы. Деньги разработчики собираются зарабатывать выпуском дополнений. Которые, впрочем, будут совершенно не обязательны для установки.
Продолжая развивать идеи, заложенные WoW, Guild Wars полностью отказывается от классической MMORPG-концепции «соберите толпу пользователей в игровом мире, а развлечения они придумают себе сами», беря на себя всю ответственность за генерирование счастья. Очевидный минус такого решения – урезание пользовательских свобод до практически неприличного уровня. Что выбрать – свободу или fun – решать тебе.

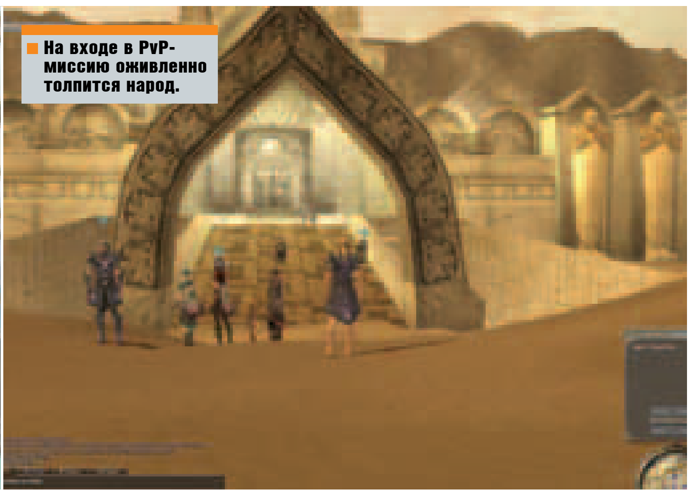
ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ



Помимо официального www.guild-wars.com существует еще и совершенно замечательный фанатский сайт www.gwrage.com, на котором периодически публикуются интервью с разработчиками. Если же английскому ты предпочитаешь родную речь, то к твоим услугам www.guildwars.ru, созданный русскими поклонниками игры.



Думаешь, это «Корсары 3»? А вот и нет. В Guild Wars тоже есть великолепное море и корабли.



На входе в PvP-миссию оживленно толпится народ.

Война под музыку



Текст: команда «Блицкриг II»

Вот она, звукорежиссерская комната! Тихонько стучимся, приоткрываем дверь и сразу окунаемся в грохот боя. Свист снарядов, клекот пулеметных очередей и уханье тяжелых гаубиц почти сбивают с ног – мощные колонки наполняют комнату звуками будущих сражений *«Блицкриг II»*, а внушительного вида сабвуфер сотрясает стены сочными басами взрывов.

ЗДРАВСТВУЙ, ЛЕНИН

Посреди просторной комнаты сидит виновник всего этого торжества – **Юрий Ленин**, нивальский звукорежиссер собственной персоной. Он поворачивается к двери, хитро улыбается, немного убавляет звук и жестом приглашает зайти. Что ж, смело заходим. Ведь в сегодняшнем дневнике речь как раз и пойдет о звуковой составляющей нашей будущей игры – музыке и так называемых асках – голосах бойцов в игре.

Многие наверняка хорошо помнят суровый и немного волнующий саундтрек первого ***«Блицкриг»***. Сколько карт, миссий, кампаний и многочисленных мультиплеерных боев пройдено под него – не перечесть. Да, музыка из первой игры хороша, однако в ***«Блицкриг II»*** мы пошли дальше. Команда решила создать наборы специальных треков не только для наиболее важных игровых моментов, но и для каждой из воюющих сторон, основных игровых локаций и даже времен года. Записывая эти наборы, мы стремились отобразить в звуке настроения военной эпохи, создать вокруг каждой из сторон ореол патриотичности, передать основу их боевого духа, сделать их более узнаваемыми, и, конечно же, помочь игроку четче ощутить важность и драматизм каждой битвы. Много внимания уделялось обыгрыванию таких моментов, как встречный танковый бой, массированная высадка на побережье или жуткое рубилово в финальных сражениях. Музыка плавно переходит со спокойной мирной тематики на агрессивную, помогающую тебе на некоторое время взбодриться и сфокусировать свои усилия в один бронированный тактико-стратегический кулак.

БОНУС НА ДИСКЕ

При создании саундтрека к «Блицкриг II» мы учли тот факт, что музыка в стратегических играх ни в коем случае не должна мешать игроку. Она должна оставаться приятным фоном, не отвлекая его от игрового процесса. Постоянно звучащая резкая, жесткая музыка в стиле **Slayer** или **Cannibal Corpse** поначалу приводит в восторг любителей металла, но через некоторое время она надоедает и им, так как постоянно отвлекает внимание от игры и, как в шутку говорит Юра Ленин, «выедает мозг». Что уж говорить про любителей более мяг-





Трое на трое. Но мои уже успели подбить два вражеских танка. Результат схватки, думаю, очевиден.



Результаты налета бомбардировщиков устрашают.


Это кто тут церкви оскверняет?!

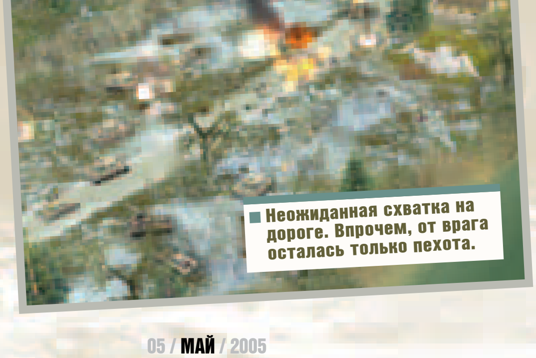
ких стилей и направлений музыки – ясное дело, их уши «завянут» после первой же миссии.
Так какая же она, эта блицкриговская музыка, спросишь ты, что же там такого для нас заготовил Юрий и хитрые нивальские дизайнеры? Ведь всегда хочется один раз услышать, чем сто раз прочитать. Что ж, их есть у меня! Чтобы ты смог самостоятельно оценить все то, о чем мы говорили выше, на диск этого номера мы выложили часть саундтрека из игры.
Не поленись, вставь диск, и запусти саунд. Бывалые игроки рекомендуют читать блицкриговские дневники и рассматривать скриншоты как раз под эту музыку... стоя. Шучу.

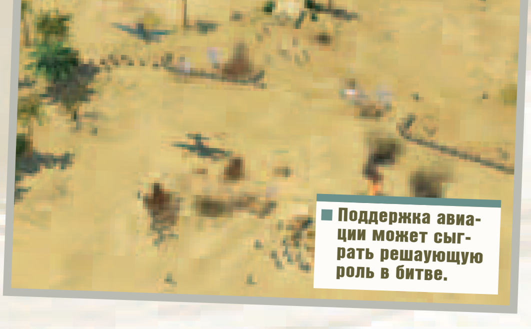
ЖИВЫЕ ГОЛОСА

С асками, т.е. восклицаниями и разговорами наших подчиненных, в оригинальной игре, как ты помнишь, все было в порядке – немцы говорили по-немецки, русские по-русски, англичане, понятное дело, спикали на инглише. В общем, аски получились запоминающимися, яркими и разнообразными. Вспомни хотя бы восклицания типа «Молодцы, зенитчики!», немецкое "Scharfschьtze bereit" или хотя бы тот же своеобразный говор английских танкистов – "We dug in and ready!". Хорошо мы тогда постарались. Однако, в «Блицкриг II» нам этого показалось мало. Дизайнеры запаслись литровыми кружками чая, знаменитыми нивальскими печенюшками и на долгие часы окопались в баре (ах, какой у них там бар – прим. ред). Думу думали, критиковали свой же родной «Блицкриг», выбирали слабину, искали, где и как можно сделать звук лучше. Кто-то говорил, что танкисты во время боя разговаривают как будто под большой дозой успокоительного, кому-то не нравилась озвучка снайперов, кто-то предлагал ввести больше звука для основных игровых событий или же заставить раненых солдат постоянно стонать или ругаться благим матом... Солнце постепенно зашло за горизонт, чай незаметно сменился на кружки с пивом, и, в конце концов, список идей и улучшений был готов. Порешили каждый тип юнитов – танки, корабли, пехоту и т.д. – заставить звучать более реально и живо, сделать их голоса запоминающимися и хорошо различимыми на фоне боя, чтобы, играя в «Блицкриг II», ты мог ощутить, что под твоим командованием находятся настоящие живые люди, у которых разные характеры, разная судьба. Мы считаем, что у нас получилось сделать их не просто анимированными болванчиками, которые умеют только беспрекословно выполнять приказ. Теперь твои подчиненные могут пошутить, высказать свое отношение к ситуации, попытаться тебя подначить, доложить по всей форме или, наоборот, в пылу боя начисто забыть про устав или субординацию, ругаться или настойчиво требовать от тебя каких либо действий, пытаться подбодрить тебя в сложный момент или даже просто похвастаться своими успехами. Так, например, по голосам советская пехота получилась у нас умудренной опытом и спокойной, но глубоко патриотичной и преисполненной отваги в бою, т.е. такой, как мы и хотели ее видеть. Летчиков мы сделали более серьезными и ответственными, сосредоточенными на выполнении задания, а танкистов четкими, оптимистичными и уверенными в себе и своей технике сорвиголовами.

АСКИ – ДЕЛО СЛОЖНОЕ

Конечно, в ходе создания асков не обошлось и без веселых разработческих шуток и сюрпризов. При озвучке советских юнитов актерам изначально была поставлена задача сделать солдат настолько удалыми, героическими и даже эпичными, насколько это вообще возможно. Первые результаты не заставили себя ждать. Актеры записали первые сэмплы, но слегка перестарались, и аски получились настолько удалыми и героичными, что, после привязки их к игре, громкие раскаты гомерического хохота слышались по всему этажу, а из проектных комнат, держась за животы, выползали ослабевшие от смеха дизайнеры и программисты. Понятное дело, задачу актерам и звуковикам уточнили, а аски переделали...
Сейчас у нас еще нет окончательного варианта всех голосов – что-то тестируется и улучшается, но в целом звуковое наполнение «Блицкриг II» почти готово. Мы еще не рассказали про работу, проделанную по озвучиванию различных видов оружия и техники, созданию звуков боя, лязга гусениц, рычания моторов и фоновых шумов. Но, будь спокоен, в следующем дневнике, помимо других интересных вещей мы подробно остановимся и на этой теме. Оставайся на связи, до встречи на полях «Блицкриг II»!


Неожиданная схватка на дороге. Впрочем, от врага осталась только пехота.


Поддержка авиации может сыграть решающую роль в битве.


Вылет под покровом ночи. Правда, такие махины и в ночи не трудно обнаружить.

S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL

АНОМАЛЬНЫЕ ЯВЛЕНИЯ



Текст: Елтышев Валентин

УВИДИМ ЛИ МЫ СМЕРТЬ?

То, что Зона – место довольно недружелюбное, я думаю, повторять уже не нужно. И пальнуть там могут, и укусить. Но, как показывает практика, и это еще не все. Там, оказывается, можно и вляпаться, да так, что потом никакой «Ариэль» не отстирает. А самое интересное заключается в том, что все об этом знают, но все равно прутся! Что поделать, люди гибнут за металл. Но не будем отвлекаться. Итак, что же это еще с нами могу сделать в Зоне? Разорвать на кусочки? Могут! Электричеством испепелить? Конечно! Радиацией облучить? Запросто! Кислотой изничтожить? Приходите еще! Получается, либо все сталкеры – мазохисты, либо действительно ничем другим на жизнь заработать не могут. Но речь в этой статье пойдет не о моральных принципах и предпочтениях господ сталкеров, а о том, чего им стоит бояться до мокрых стелек в ботинках и к чему быть готовыми. В этом месте под раскаты грома и стук зубов должно появиться слово «аномалии», начертанное потрясающе огромным и невообразимым, точно не вордовским шрифтом. Действительно, аномалии представляют едва ли не самую большую опасность при путешествии в Зоне. Если со сталкерами и монстрами все понятно, одни – умные и жадные, другие – жадные и умные, то с аномалиями все намного сложнее. Мало того, что они появляются, где захотят, так еще и почти все невидимые. Чтобы дать игроку хоть какой-то шанс, мы снабдили аномалии своего рода опознавательными знаками, которые наблюдательному человеку будет нетрудно заметить. Если же бегать, рассматривая местные красоты, то шанс быть сожженным, растворенным, разорванным и так далее по списку резко возрастает. Тут игроки должны сказать «спасибо» нашим моделлерам и левел-дизайнерам, построившим такой игровой мир, который хочется рассматривать – своего рода отвлекающее обстоятельство. Спор о том, какими должны быть аномалии, длился довольно долго. Наибольшее количество вопросов вызывала их визуализация. Ведь нельзя же просто показать табличку с надписью: «Здравствуйте, Вам конец, вы попали в аномалию, спасибо. Администрация». Остановились на естественных явлениях, которые можно встретить в жизни, что позволяет легче поверить в реальность аномалий и не создает дисгармонии в общей картине.

ЗДРАВСТВУЙ, ГОША

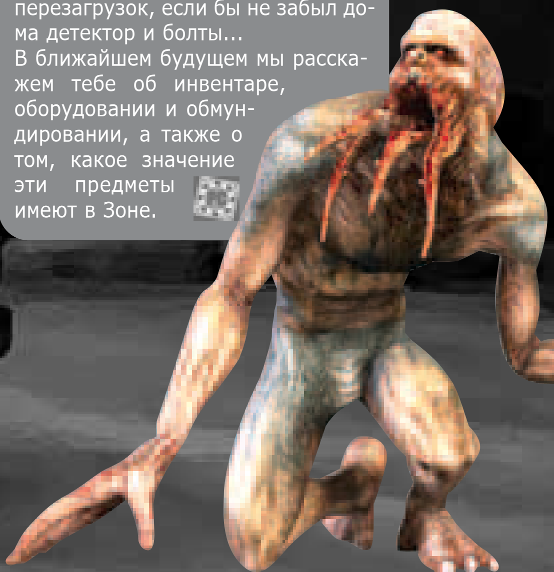
Мы остаемся все теми же вредными разработчиками, которые постоянно что-то утаивают от игроков. А значит, мы не будем перечислять и в подробностях рассказывать о каждой аномалии и о том, как можно ее определить, мы лишь поведаем об их типах и общих чертах (не забыв, конечно, припрятать кое-что для будущего сталкера). Итак, начнем, пожалуй, с самых легко объяснимых аномалий – электромагнитных. Они, конечно, не обязательно магнитные, но электро – это уж точно. Рассмотрим на примере похождений всем известного сталкера Гоши. Идет себе, значит, Гоша в приподнятом настроении, напевает себе под нос и, туда же, под нос, заталкивает сбитую зенитным огнем ворону. Хорошо так. И тут вдруг – что такое?! Кто, где, почему? В общем, аппетит пропал, ворона в глотку не лезет – нету больше глотки. А все почему? Маму не послушал! Мало того, что пошел в Зону погулять, так еще ел



Не повезло парню, вляпаля в электромагнитную аномалию.

на ходу и пел во время принятия пищи. Приходим к выводу, что не сильно жалко Гошу, раз он такой растяпа. Как можно было не заметить характерное для электромагнитных аномалий искрение прямо у себя на пути? Перезагрузка.
Теперь Гоша знает, что к чему, он теперь опытный сталкер. Как такому и полагается, он съел ворону, спокойно присев под деревом, там же под деревом на всякий случай и песню под нос напевал. Ну, теперь можно и в путь отправляться. Внимательно смотрящие вперед глаза выдавали опытного сталкера... А где все остальное? Где руки и ноги опытного сталкера? Оказывается, Гоша, увлеченный поисками всякого рода искрения, не заметил легкого дымка, поднимавшегося над небольшой лужей. С помощью несложных логических операций делаем вывод, что причиной того, что на другой берег перебрались только глаза, является сама лужа, которая оказалась кислотной аномалией.

Суперсталкер Гоша, отобедавший изумительной вороной в собственном соку, осторожно пробирался нехожеными тропами вглубь Зоны. Бестолковые сородичи съеденной тщетно пытались отвлечь профессионала по обнаружению аномалий от любимого занятия своим немелодичным карканьем. Теперь он всем покажет! В это же время в двухстах метрах от него, разлагаясь от скуки, блуждал одинокий зомби. Вдруг монстр заметил, как невдалеке кто-то взмыл вверх! Бубка? Нет – Гоша. Он нашел ее! Гравитационную аномалию! Он действительно профессионал! Эээ... А разве мы не сказали, что подрагивание воздуха подобное тому, что можно увидеть над раскаленным в жару шоссе, является признаком гравитационной аномалии? Нет? Тогда извините, следующая перезагрузка за счет компании. Перезагрузка.
Мегасталкер Гоша, не жуя проглотив ворону, шел напролом прямо к центру Зоны, при этом он орал во всю глотку уже надоевшую ему песню. Его уже не взять ни чем. Искрение – обошел! Дымок – ха, перепрыгнул! Воздух дрожит? Это он от страха дрожит! А ты, зомби, че вылупился? Сегодня шоу не будет, Гоша – босс! Вперед, вперед, быстрее! Вон уже и саркофаг виднеется! Но что такое? Почему вдруг стало тяжело дышать? Ноги как будто налились свинцом, а во рту такой противный привкус железа. Радиация! Уж прости, Гоша, но никакой визуальной подсказки повышенного радиационного фона, как и в жизни, мы не делали. Увидев уровень своего облучения, наш сталкер машинально потянулся рукой к таблеткам и водке (не делай поспешных выводов), но было уже поздно. Светилась даже ворона у Гоши в животе, не говоря уже о глазах профессионального искателя аномалий. Они светились счастьем. Еще перезагрузка?..
На этих гуманных примерах мы постарались показать тебе, к чему в Зоне может привести невнимательность и рассеянность. А рассеянность тут причем? Просто Гоша мог бы все это пройти за раз и без перезагрузок, если бы не забыл дома детектор и болты...
В ближайшем будущем мы расскажем тебе об инвентаре, оборудовании и обмундировании, а также о том, какое значение эти предметы имеют в Зоне.





Будь бдителен, товарищ!



Прекрасное место для встречи с аномалией.

LRC LADA RACING CLUB

Привет тебе, наш преданный читатель! Надеемся, предыдущими записями мы заинтересовали тебя до такой степени, что ты с нетерпением ждешь очередной порции вкусной и полезной информации. Честно говоря, в этот раз мы долго думали, продолжить ли тему, начатую в прошлом номере, и рассказать подробнее о моделинге машин, или немножко отвлечься от сложных процессов и рассказать о фотосессии с девушкой, которая стала лицом нашего проекта. После долгих раздумий решили, что фотосессию оставим на десерт. А пока – раскрываем тайны автомобилестроения!

Текст: команда Lada Racing Club

С УЛИЦЫ НА ПЛЕНКУ

Как только мы решили, что гонять игрок будет на ВАЗ'овских машинах, весь модельный ряд этого автогиганта сразу был занесен в список. А потом пришли трудные времена: в город нужно было пустить такие машины, которые не вызывали бы сомнения, что игрок едет по улицам именно Москвы, а не, например, Голливуда. Сначала члены команды начали в силу своих познаний в этой области выбирать из списка соответствующие марки, потом отобрали часто упоминаемые. А в конце мы разбили автомобили на группы: грузовики отдельно, легковой транспорт отдельно, муниципальный транспорт отдельно и т.д. В итоге получилось порядка 60 уникальных машин. Почему уникальных? Потому что некоторые автомобили, такие, например, как «Волга» обычная и «Волга»-такси считаются за две разные машины, хотя у них и одна основа.

А вот после всего этого началась еще более сложная, но самая, на наш взгляд, интересная и увлекательная часть работы. Наш оператор с видеокамерой и водитель выехали на улицы Москвы. Такой вот состав стал кататься по городу и снимать на видео трафик там, где должны были пролегать виртуальные трассы. После трудоемкой работы весь отснятый материал был просмотрен несколько десятков раз для определения часто встречаемых моделей машин. Полученный результат мы сравнили со списком, который составили сами. На основании этого мы вычеркнули часть моделей, а часть добавили.

Возможно, тебе покажется, что на этом все и закончилось, но не тут-то было! Дело теперь стояло за чертежами и за фотографиями, так как что-то моделировать без этих двух составляющих практически нереально. С чертежами ВАЗ'а все было ясно, – мы имели их на руках. А вот что было делать с остальными машинами? Мы начали поиски по различным информационным ресурсам. Что-то находили в интернете, что-то из журналов, что-то из технических книжек, которые обычно прилагаются к автомобилям. Модели, для которых найти чертежи не удалось, решили строить по фотографиям.

Но ведь и фотографий нам надо очень много. Для съемки реальных машин в город были отправлены умелые фотографы. Все бы ничего, но, как выяснилось, не все водители рады тому, что их авто фотографируют со всех сторон – для них это выглядело слишком подозрительно. Особенно волновались обладатели дорогостоящих машин и водители инкассаторских автомобилей. Стоит также отметить, что были необходимы фотографии не только внешнего вида автомобиля, но и его салона, а пускать в свое авто нас никто не хотел. В тот момент мы поняли, что пришла пора искать автомобильный салон и договариваться о фотосессии. Переговоры были непростые, но все завершилось хорошо: нашим фотографам разрешили снимать все, что они видят на машине, внутри машины, под машиной и т.д.

Но, а как же планируемый нами тюнинг? Ведь делать 3D-тюнинг надо на основе оригинала. Так что, договорившись со специальными тюнинг-фирмами, мы поехали фотографировать обвесы и комплектующие. Вот теперь у нас был полный комплект всех необходимых комплектующих для моделирования автомобилей. Процесс моделинга, кстати, шел с тех пор, как появились первые фотографии и чертежи. Ведь у нас очень длинный список автомобилей, а растягивать удовольствие не было времени. Поэтому, пока фотографы пополняли коллекцию фотографий, 3D-моделлеры уже колдовали над моделями машин.

С ПЛЕНКИ НА ЭКРАН

И вот пришел момент поделиться с тобой информацией, как же создается модель в 3D-программе. Первый шаг – это внесение в программу чертежей. Если чертежей нет,





Трактор «Беларусь» и его лоды.



Раскладка текстуры.

то вносятся специально отфотографированные виды машины. Второй шаг – это само моделирование. Даже моделируя по чертежам или по видам с фотографий, постоянно приходится смотреть на другие фотографии моделируемой машины, для того чтобы не упустить какую-то важную мелочь. Так как все фотографии делались в цифровом виде, просматривать их можно только на компьютере. А как смотреть фотографию, выведенную на монитор и при этом моделировать? Да, тяжело было, – приходилось постоянно переключаться: то ты смотришь на 3D модель, то на фотографию. Так и запутаться можно. Бедные моделлеры места себе не находили. Для упрощения их нелегкой жизни мы установили дополнительные мониторы, а в некоторых случаях – и два. Со стороны можно было подумать, что за столом сидит не 3D-моделлер, а сотрудник безопасности, который следит за картинками, передаваемыми множеством камер. Но порой визуальных впечатлений не хватало. Тогда ребята выходили на улицу и просто щупали руками машину, которую сейчас моделируют.

Кстати говоря, в наших попытках создать полную копию оригиналов автомобилей преградой был определенный лимит по количеству фэйсов – треугольников, из которых состоит модель. Так, для трафика лимит составляет 5000 фэйсов, а для главных моделей это 10000 фэйсов. Возникало много осложнений и дискуссий, когда дело касалось машин достаточно «круглых». Так, к примеру, BMW 7-й серии уложить в 5000 было довольно-таки сложно. Что уж говорить о троллейбусе!

После того как модель была готова, мы переходили к третьему шагу. Это маппинг. Для нанесения текстуры нужно было развернуть 3D-модель в одну плоскость. После разложения модели в маппинг, мы начинали заниматься очень важным этапом – текстурированием. Многие, кто умеет текстурировать, знает, что за счет текстур можно и «кубик» сделать красивым автомобилем, а можно и отлично смоделированную модель загубить. Бывали случаи, когда нам казалось, что на руках есть уже готовая модель, но после более тщательного анализа приходилось возвращаться на предыдущие этапы и что-то поправлять. Зачастую по дороге на работу или с работы, в потоке машин мы искали тот автомобиль, который сейчас будет или был на мониторе. В такие моменты мы всматривались в детали, которые раньше могли пропустить, и как же счастливо становилось, когда таких мелочей не находилось. Помогали нам, кстати, знакомые и постоянные участники форума. 3D-моделлер – тоже человек, и глаза от трех мониторов у него устают. Тут приходили на помощь посторонние взгляды. За что им отдельное спасибо.

В итоге после нескольких дней упорного труда над моделью у нас на мониторах появлялся уже готовый автомобиль, готовый для отправки в игру... Но не все так просто, как кажется: чтобы занести модель в игру, нужно провести немало предварительных операций, но это уже совсем другая история.

Жди продолжения в следующих выпусках!

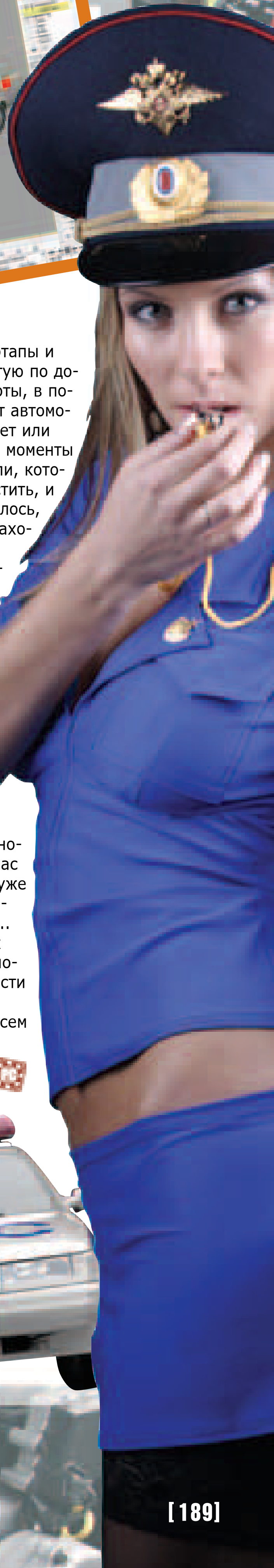


Машина игрока с текстурами.



Как настоящая, правда?

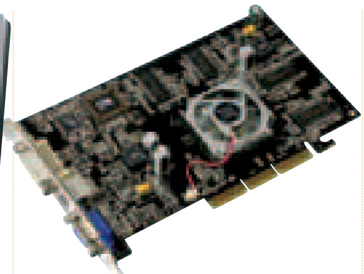






УМНЫЕ МОНИТОРЫ ОТ SONY

Sony обновила свою мультимедийную серию жидкокристаллических мониторов ***HS***. Линейка пополнилась моделями ***SDM-HS75P*** и ***SDM-HS95P*** с диагональю экрана 17 и 19 дюймов соответственно. В новинках применена уникальная технология *X-black LCD*, существенно увеличивающая контрастность и яркость матрицы. Ее суть заключается в наложении на экран специального антибликового фильтра взамен антибликового слоя. А чувствительная система *ECO mode* автоматически подстраивает параметры экрана в условиях повышенной освещенности. Время отклика новых моделей всего в 8 мс и 12 мс позволит не ощущать визуального дискомфорта в компьютерных играх. Как и все современные мониторы, новинки оснащены и аналоговым (*D-Sub*), и цифровым входом (*DVI-D*), и совместимы с любым графическим адаптером. Уровень яркости составляет 420 кд/м^2 для 17-дюймовой модели и 450 кд/м^2 для 19-дюймовой, уровень контрастности – 600:1 и 1000:1 (!) соответственно. Последнее значение уже позволяет сравнивать монитор с плазменными панелями. Углы обзора для младшей и старшей модели – 160° и 170°, а максимальное энергопотребление 45 и 60W. В комплект поставки входят кабели, инструкция и драйвера для **Windows** и **Mac OS**. Оба представителя новой линейки доступны в серебристом и черном корпусе, а розничная стоимость их составит 350 и 500 долларов США.



S3: ПАН ИЛИ ПРОПАЛ?

В очередной раз PR-менеджеры компании **S3 Graphics** решили познакомить журналистов со своими глобальными планами. Напомним, что известный в прошлом производитель видеоплат собирается выпустить на рынок линейку графических адаптеров, представленную добрым десятком различных моделей, среди которых будут как бюджетные решения, так и Hi-End-карты. Первой из них должна появиться ***S3 GammaChrome S18***. Создатели карты позиционируют свой продукт в сегменте «дешевле 150 долларов», а основным соперником считают **ATI X600**. Тактовая частота ядра – 500MHz, а память использует 450MHz. Отмечается, что в новые графические процессоры интегрирован движок *Chromotion 2.0* с видеоэффектами *ArtisticLicense* и фильтрацией в реальном времени. Другая отличительная характеристика – это технология *ChromoVision*, она обеспечивает одновременное воспроизведение в полноэкранном режиме TV или *HDTV* на телевизоре и мониторе. Даже если новые видеокарты будут конкурентоспособны, то **S3** придется серьезно позаботиться о драйверах для них, чтобы не повторять давних ошибок. В официальном пресс-релизе стоит дата выхода – первый квартал 2005 года. Но, учитывая не первый фальстарт компании с анонсами, есть все основания полагать, что новинки появятся к лету, если появятся вообще. Впрочем, если это знаменательное событие все-таки случится, пользователи только выиграют.

ПОЛГИГАБАЙТА ОТ ATI...



В скором времени **ATI** намерена представить обновленную версию своей топовуой видеокарты **Radeon X850XT Platinum Edition**, оснащенную 512Mb видеопамяти! Стоимость новинки не называется, но в «бюджетный» сектор ее записать явно не получится. Впрочем, даже такому мощному графическому адаптеру вряд ли поможет дополнительная память: в современных играх увеличение ОЗУ со 128 до 256Mb прибавляет максимум 5–7% производительности, поэтому покупка такого «мастодонта» может оказаться нерациональной.



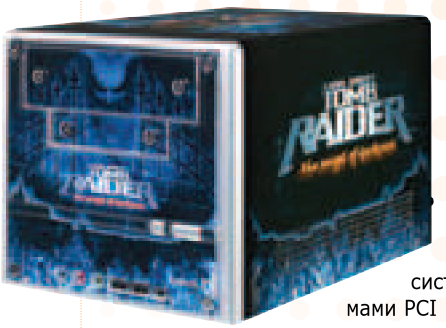
...И ОТ GAINWARD!

Разумеется, **nVIDIA** отставать от своего главного конкурента не собирается и также разрабатывает топовую версию видеокарты **GeForce 6800 Ultra** с 512Mb памяти на борту. Но сама компания выпуском плат не занимается, и первой фирмой, которая осмелится выпустить подобного гиганта на рынок, станет **Gainward**. В отличие от аналогичного решения от **ATI**, уже известна и примерная цена новинки – 940 долларов. Самые отъявленные экспериментаторы могут попробовать купить сразу две такие платы и установить их в материнскую плату с поддержкой технологии *SLI* (см. предыдущий номер).



BAREBONE ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Первую в мире основанную на чипсете **nVIDIA nForce 4** barebone-систему представила компания **Shuttle**. Симпатичный кубик **XPC SN25P** можно превратить в мощную игровую станцию, если добавить процессор **AMD Athlon 64 Socket 939** и видеокарту стандарта **PCI Express**. Для любителей тишины в компьютере есть фирменная система охлаждения **4G Silent X**. Между тем, вскоре на рынке может появиться *b*arebone-система от Shuttle с двумя разъемами PCI Express, что позволит установить сразу два графических адаптера по технологии *SLI!* По некоторой информации, подобный комплекс компания планирует комплектовать не очень мощным блоком питания – всего-то 350Вт.





МОБИЛЬНОЕ СЧАСТЬЕ

Для тех, кто ее не определился с выбором мобильного товарища: ноутбук **iRU Brava 4717** редакцией журнала **«Железо»** признан лучшим в своем классе, и получил почетный титул «Выбор Комиссии». Со своей колокольни мы выбор коллег-соседей по издательскому дому вполне одобряем: iRU Brava 4717 – настоящая мечта любого геймера. Мощный процессор **Pentium 4 3.2GHz** с поддержкой *Hyper-Threading*, частота системной шины 800GHz, видеокарта **ATI Radeon 9700 (M11)** со 128Mb памяти – такими внутренностями может похвастаться далеко не каждый стационарный PC. Кроме того, iRU Brava 4717 способен заменить собой домашний центр развлечений – встроенный TV-тюнер и пульт дистанционного управления превращают его в домашний кинотеатр, а модуль **Super AudioDJ** способен воспроизводить аудиофайлы даже без загрузки операционной системы.

ПРИВОД БЕЗ ЛОТКА

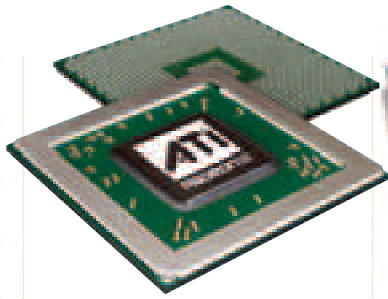


Компания **Plextor,** специализирующаяся на разработке высокотехнологичных оптических приводов, выпустила модель DVD-RW-драйва с щелевой загрузкой диска – **PX-716AL**. Ей удалось сохранить достойные скоростные характеристики, которые выглядят следующим образом: DVD±R – 16x, DVD+RW – 8x, DVD-RW – 4x, DVD±R DL – 6x. Цена новинки на данный момент неизвестна.

DDR БЫСТРЕЕ DDR2?



Известная в среде оверклокеров компания **OCZ Technology** выпустила ограниченную серию *DDR*-модулей памяти **OCZ PC-4800 EL Platinum Limited Edition**. Новинка обладает поистине рекордной для этого типа ОЗУ частотой: 600MHz. Мало того, 600MHz – лишь ее рабочая скорость, а, по заявлению специалистов компании, чипы вполне комфортно себя чувствуют при разгоне свыше 750MHz! К слову, даже суперсовременная DDR2-память на сегодняшний день подобных частот не достигла.



AGP-НОВИНКИ ОТ ATI

Две новые видеокарты, предназначенные для установки в *AGP*-разъем, представила компания **ATI**. На самом деле, активности в этом направлении от канадской компании ждали давно. Сегодня практически все производители активно осваивают интерфейс *PCI Express*. Но владельцы компьютеров, в свою очередь, не спешат переходить на новую платформу, так как *AGP*-видеокарты зачастую не уступают в игровых тестах своим аналогам на *PCI Express*. Что касается новинок **ATI**, то одна из них – *Radeon X850XT* – является наиболее серьезным продуктом, построенным на самом мощном чипсете **ATI** – *R481*. В этом графическом адаптере была ощутимо переработана архитектура платы и реализована «родная» поддержка *AGP*. Вторая анонсированная карта, ***Radeon X800XL***, – решение среднего класса, построена с использованием специального моста *PCI Express-AGP*, что теоретически может отрицательно сказаться на скорости работы. К сожалению, точные розничные цены новинок пока неизвестны, но поставки должны начаться уже в скором времени. Новинку в первую очередь стоит ждать от крупнейшего партнера ATI – компании **Sapphire**.



ВСТРЕЧАЙТЕ: PENTIUM D

Компания **Intel**, наконец, придумала имя новому поколению настольных процессоров. Преемником **Pentium 4** станет **Pentium D**. Ничего странного в переходе на буквенное обозначение нет: если в названии **Pentium M** индекс обозначает "Mobile", то Pentium D – это ни что иное, как **Pentium Desktop**. Напомним, что новое поколение процессоров будет обладать принципиально иной архитектурой. Впервые будут реализованы двуядерные чипы – фактически в системе будет установлено два физически разделенных процессора, что должно кардинально увеличить производительность. Особенно это актуально для требовательных игр, которым сегодня зачастую не хватает именно скорости процессора, а мощные ресурсы топовых видеокарт и оперативная память просто не используются на все 100%. Разработчики игр более чем оптимистично расценивают данное событие. Они обещают, что двухядерные системы позволят нам увидеть по-настоящему «живые» игры с высококачественной анимацией, а искусственный интеллект гейплея выйдет на совершенно новый уровень. Всего в планах Intel на данный момент присутствует 15 многоядерных процессоров. Все они будут поддерживать технологию плавного снижения частоты и 64-битные расширения EMT64, что грозит лишить конкурентов из **AMD** основных козырей. Что касается соперничества за покорение высоких частот, то она, по всей видимости, вновь может развернуться в конце года , когда Intel обещает наладить производство чипов по 65-нм процессу.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

ОБЗОР ВИДЕОКАРТ КЛАССА HI-END

Текст: Дмитрий Окунев, Дмитрий Шамаев, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Если современные игры напоминают тебе слайд-шоу или вообще отказываются проявлять признаки жизни, жалуясь на отсутствие в твоей холеной системе поддержки пиксельных шейдеров, то знай – пришло время очередного апгрейда видеокарты. Но даже купив новую плату, сложно расстаться с неприятным ощущением, что уже через полгода хвастать ее возможностями перед друзьями будет бесполезно, а год спустя мысли об апгрейде вновь начнут донимать тебя бессонными ночами. Выхода из ситуации нет – таковы уж законы компьютерного рынка. Но вот максимально отодвинуть «судный день» своего ПК в твоих силах – тебе может помочь действительно мощная видеокарта, возможностей которой хватит с лихвой на пару сроков жизни дешевой Low-End карточки. Именно поэтому в данном материале мы решили протестировать несколько высокопроизводительных плат PCI Express и донести до тебя наши впечатления.

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование российским представительствам компаний ATi, ASUS, NVidia, Sapphire

ЗНАКОМСТВО

Итак, традиционный беглый взгляд на наших подопечных – с чем же мы сегодня имеем дело? Для самых быстрых видеокарт значительную роль играет функциональность и, конечно, охлаждение, так что к установленным на них кулерам стоит внимательно приглядеться. Кроме того, отдавая бешенные деньги за плату, хочется получить не просто коробку с устройством, но и какой-нибудь подарочный набор.

ASUS EN6800 Ultra

ASUS снова доказала, что старый друг лучше новых двух. Комплектация ***EN6800 Ultra*** выше всяких похвал – в коробке есть даже веб-камера! Плюс стандартные руководство пользователя, диски с драйверами, фирменными утилитами и софтом, переходники для видеосигнала и питания, а также игры ***Joint Operations: Typhoon Rising*** и ***Doom 3***.
«На борту» видюхи обнаружены 256Mb памяти типа GDDR-3 и кулер с медным радиатором.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- ASUS EN6800 Ultra
- PowerColor Radeon X800XL
- ASUS Extreme AX800XT Platinum
- Sapphire Hybrid Radeon X800
- Gainward PowerPack! Ultra/2400PCX (GeForce 6800GT)
- PowerColor Radeon X850XT Platinum Edition
- Sapphire Radeon X850XT
- Leadtek WinFast PX6600GT 128 Mb

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД:

- Материнская плата: ASUS P5GD1
- Процессор: Intel Pentium 4 550 (3.4 GHz, Prescott)
- Память: 2x512 Mb DDR400 Hynix Original
- Кулер: Zalman CNPS 7700 Cu
- HDD: Seagate ST320822AS
- БП: 420 Вт PowerMan Pro

Gainward PowerPack Ultra/2400 PCX

Сей пациент собран на базе графического чипа ***nVidia GeForce 6800GT***, но, кроме высокой производительности, ему похвастаться нечем. В комплекте: драйверы, софт для работы с видео (включая плеер ***InterVideo WinDVD***), инструкция и переходники. ***Gainward PowerPack Ultra/2400 PCX*** не имеет отношения к известной серии *Golden Sample*, поэтому ни скоростной памятью, ни системой охлаждения не отличается: точная копия референса.

PowerColor Radeon X850 XT PE

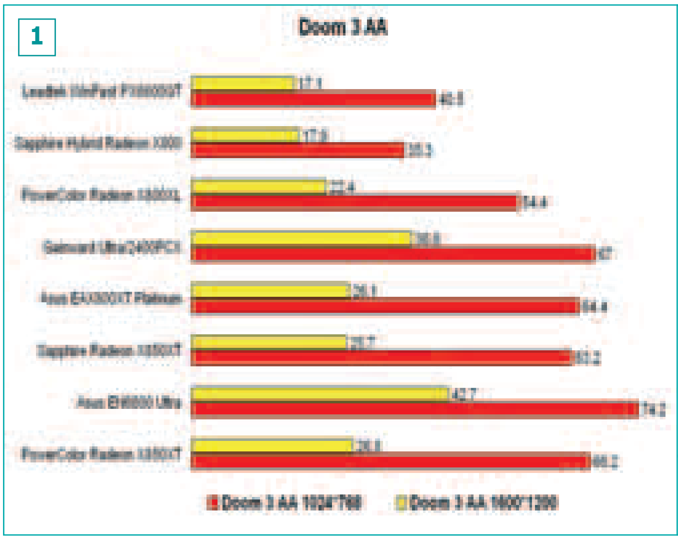
В стильной коробке с устройством мы обнаружили инструкцию, диски с полезным софтом и драйверами, авиасимулятор ***Pacific Fighters***, а также богатый набор переходников на все случаи жизни: набор стандартный, но и не самый плохой.
Плата оснащена 256Mb памяти GDDR-3, мощной системой охлаждения турбинного типа и функцией VIVO.

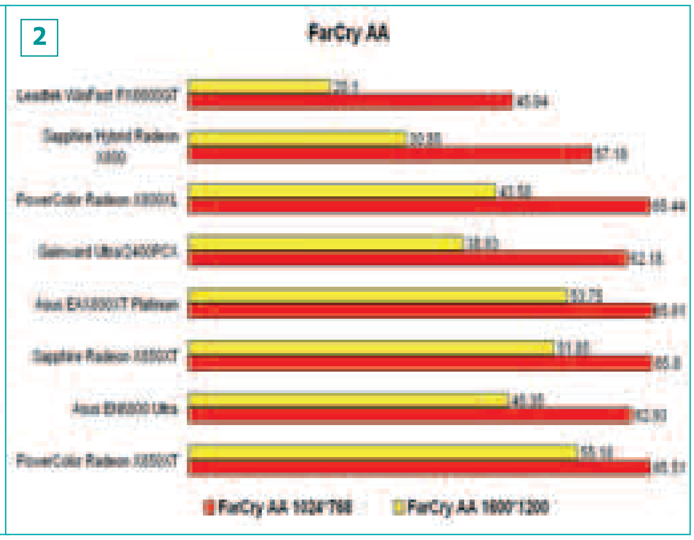
Sapphire Radeon X850 XT

В окошко, позволяющее рассмотреть карту еще до распаковки, видно руководство пользователя, диски с драйверами и софтом, игры ***Prince of Persia: Sands of Time*** и ***Splinter Cell: Pandora Tomorrow***, плеер ***CyberLink PowerDVD 5***, переходники DVI/D-Sub, HDTV и разветвитель для дополнительного питания. Помимо стандартных 256Mb памяти, здесь есть еще и громоздкое двухслотовое турбинное охлаждение.

ASUS Extreme AX800XT Platinum

Как и EN6800 Ultra, эта плата комплектуется неплохой веб-камерой, а также стильным фирменным бок-





сом для дисков, уже заполненным полезным софтом и играми ***Counter-Strike: Condition Zero*** и ***Deus Ex: Invisible War***.

PowerColor Radeon X800XL

В коробке: драйверы, софт для работы с DVD, переходники для VIVO, HDTV и DVI/D-Sub (аналогового выхода на плате нет), а также ***Hitman: Contracts***. Система охлаждения динамически регулирует скорость вращения кулера в соответствии с температурой графического ядра.

Sapphire Radeon X800

Комплект аналогичен ***Saphire Radeon X850***: переходники, драйвера, ***CyberLink PowerDVD 5***, игры Splinter Cell: Pandora Tomorrow и Prince of Persia: Sands of Time, а также шнуры для подключения TV-Out. Плата собрана на *ATI Radeon X800*, не требующем мощного охлаждения, поэтому здесь мы не обнаружили каких-либо сюрпризов.

Leadtek WinFast PX6600GT

Комплект аналогичен предыдущему: драйвера, плеер ***InterVideo WinDVD***, переходники и кабели, Prince of Persia: Sands of Time и Splinter Cell: Pandora Tomorrow. 128Mb памяти и система охлаждения с алюминиевым радиатором заставляет усомниться в разгонном потенциале платы.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Так как практически видеокарты у нас самые что ни на есть крутые, экзамен им тоже назначен серьезный. Во время тестирования оценивались:
1. комплект поставки: наличие игр и другого дополнительного ПО;
2. совершенство системы охлаждения: уровень шума, наличие подсветки, количество занимаемых слотов;
3. производительность в играх ***Far Cry v1.3***, ***Doom 3***, ***Unreal Tournament 2004*** и ***Half-Life 2*** (1024x768 и 1600x1200, 4X- полноэкранное сглаживание и 16X-анизотропная фильтрация. Версии драйверов: *ATI Catalyst 5.2* и *nVidia ForceWare 71.84*.

ВЫВОДЫ

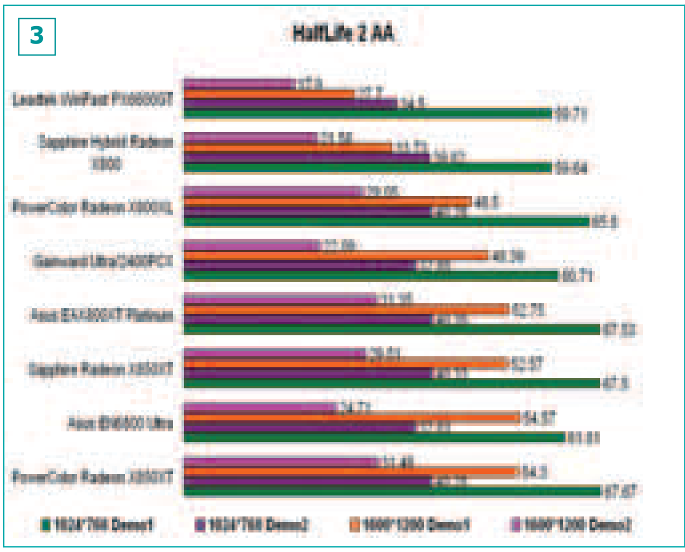
За высокую производительность, тихий кулер и приличную коплектацию «Выбор редакции» получает плата ***ASUS Extreme AX800XT Platinum***. «Лучшая покупка» заслуженно достается ***Gainward PowerPack! Ultra/2400PCX*** за лучшее соотношение цены и производительности.

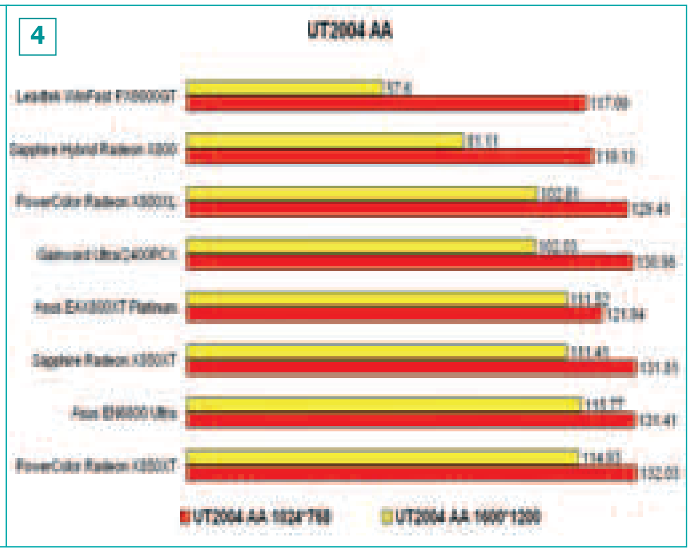
1 **Сразу видно, что nVidia – разумный выбор для поклонников Doom 3.**

2 **Любая из протестированных нами плат позволит комфортно играть даже в самом высоком разрешении.**

3 **В Half-Life 2 балом правит ATI. В высоком разрешении Sapphire Hybrid Radeon X800 и Leadtek WinFast 6600GT сильно проигрывают из-за меньшего числа пиксельных конвейеров, чем у конкурентов.**

4 **Производительность уперлась в возможности центрального процессора. Играть в Unreal Tournament 2004 можно в любом разрешении.**





ASUS EN6800 ULTRA



Цена – $640 ★★★★★

Первое впечатление от запуска карты, которое не оставит тебя еще долго в процессе ее эксплуатации – это шум взлетающего самолета, издаваемый громоздкой системой охлаждения. Справедливости ради заметим, что скорость вращения вентилятора через несколько секунд подстраивается под уровень нагрева чипсета. Тем не менее, свирепый кулер напоминает о себе даже при минимальной нагрузке – что уж говорить о процессе игры во что-нибудь «тяжелое». И все же есть факторы, способные заставить тебя забыть о звуках турбины – в первую очередь, это высочайшая производительность (плата вышла абсолютным лидером в половине тестов), а также великолепная комплектация. Не стоит забывать и о веб-камере в комплекте.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро	nVidia NV45
Количество пиксельных конвейеров, шт:	16
Шина памяти, бит:	256
Объем памяти, Mb:	256
Частота ядра, MHz:	425
Частота памяти, MHz:	550 (1100)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	1.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.13
VIVO:	нет
Выходы:	DVI, DVI, TV-Out
ПО в комплекте:	Doom 3 (3 CD), Joint Operations: Typhoon Rising, ASUSDVD XP, ASUS Medi@Show SE 2.0, ASUS PowerDirector 3DE
Дополнительно:	веб-камера с разрешением 640x480

GAINWARD POWERPACK! ULTRA/2400PCX (GEFORCE 6800GT)



Цена – $465 ★★★★

Плата показала очень хорошую, но не выдающуюся производительность практически во всех тестах. При этом для особо богатых геймеров имеется возможность подключения ее параллельно с еще одной такой же картой в режиме SLI (разумеется, на соответствующей материнской плате) – скорость значительно но повысится, но лишь на тех играх, о поддержке которых позаботилась **nVidia**, а это большинство современных хитов. Но вот качество системы охлаждения нас не удовлетворило: с прямыми обязанностями она, конечно, справляется, но шумит при этом довольно сильно. Скажем больше, по голосовым способностям мы «присуждаем» карте второе место – до рева кулера, установленного на **ASUS EN6800 Ultra**, ей не хватилает лишь самую малость.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро	nVidia NV45
Количество пиксельных конвейеров, шт:	16
Шина памяти, бит:	256
Объем памяти, Mb:	256
Частота ядра, MHz:	350
Частота памяти, MHz:	500 (1000)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	2.0
Техпроцесс ядра, мкм:	0.13
VIVO:	нет
Выходы:	DVI, DVI, TV-Out
ПО в комплекте:	Muvee autoProducer 3, InterVideo WinDVD 4

POWERCOLOR RADEON X850XT PLATINUM EDITION

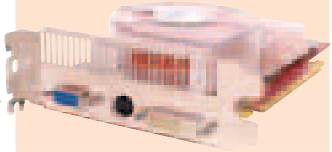


Цена – $580 ★★★★★

Уровень шума у этой платы не такой высокий, как у лучших представителей кулеров nVidia, но все же ощутимый. Зато технологически система охлаждения сделана очень выгодно – в корпусе она будет работать еще и на общее благо системы, выдувая горячий воздух из корпуса. При этом производительность очень даже достойная – как-никак, флагман линейки чипсетов **ATI**. Девайс показал практически во всех тестах либо высочайшие, либо близкие к ним результаты – разве что в ***Doom 3*** ему было сложно тягаться с GeForce'ами, которые в работе с детищем **ID Software** не имеют конкурентов вообще. Добавим к этому неплохую комплектацию и в результате получим отличную видеокарту для производительной геймерской системы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро	ATI R480
Количество пиксельных конвейеров, шт:	16
Шина памяти, бит:	256
Объем памяти, Mb:	256
Частота ядра, MHz:	540
Частота памяти, MHz:	587 (1175)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	1.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.13 low-k
VIVO:	есть
Выходы:	DVI, DVI, VIVO
ПО в комплекте:	Pacific Fighters 2CD, CyberLink PowerDVD, CyberLink MediaShow SE, CyberLink PowerDirector SE+, CyberLink PowerProducer DVD, CyberLink Power2Go

SAPPHIRE RADEON X850XT



Цена – $545 ★★★★

Несмотря тот же чипсет, что и у ***PowerColor Radeon X850XT Platinum Edition***, эта плата показала более низкий результат. Причина отставания понятна – разница в рабочих частотах, при этом производительность все равно находится на довольно высоком уровне. Охлаждение, установленное на девайсе, повторяет все достоинства и недостатки платы от **PowerColor** – все та же огромная площадь, требующая дополнительного слота, и высокий уровень шума вкупе с неплохой эффективностью. А вот функциональность здесь, пожалуй, пониже. Набор прилагаемого софта скудноват (хотя есть пара отличных игр), VIVO отсутствует, что наверняка не понравится любителям позаниматься оцифровкой домашнего видео. Хотя, если задуматься, это не такие уж критичные недостатки – видеокарта, в первую очередь, покупается для комфортной игры.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро	ATI R480
Количество пиксельных конвейеров, шт:	16
Шина памяти, бит:	256
Объем памяти, Mb:	256
Частота ядра, MHz:	520
Частота памяти, MHz:	540 (1180)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	1.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.13 low-k
VIVO:	нет
Выходы:	DVI, DVI, TV-Out
ПО в комплекте:	Prince of Persia: Sands of Time 2CD, Splinter Cell: Pandora Tomorrow DVD, CyberLink PowerDVD 5

ASUS EAX800XT PLATINUM



Цена – $560

Эта плата при включении системы сразу обращает на себя внимание не шумом, а визуальными эффектами: на системе охлаждения установлены светодиоды, излучающие при работе приятный синий свет. Выглядит это очень красиво – скажем даже, что это одна из лучших подсветок из всех, виденных нами, поэтому моддерам советуем обратить пристальное внимание. К тому же кулер здесь один из самых тихих среди тех, что были установлены на протестированных платах – даже при сильной тепловой нагрузке он не станет отвлекать тебя от очередной жаркой компьютерной баталии. Других козырей у платы тоже немало: это и отличная производительность, и веб-камера в комплекте, и присутствие VIVO – что еще надо геймеру для полного счастья?

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро	ATI R423
Количество пиксельных конвейеров, шт:	16
Шина памяти, бит:	256
Объем памяти, Mb:	256
Частота ядра, MHz:	520
Частота памяти, MHz:	560 (1120)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	1.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.13 low-k
VIVO:	есть
Выходы:	DVI, DVI, VIVO
ПО в комплекте:	Deus Ex Invisible War 2CD, ASUS DVD XP, ASUS Medi@Show SE 2.0, ASUS PowerDirector 3DE, Ulead Cool 3D SE 3.0, Ulead Photo Express SE 4.0
Дополнительно:	веб-камера с разрешением 640x480

POWERCOLOR RADEON X800XL



Цена – $410

Плата может похвастаться достаточно неплохой комплектацией и прекрасной для своей «весовой» категории производительностью. Добавим к этому ее дружбу с функциями входящего видеопотока и довольно тихую систему охлаждения (эта деталь вообще выгодно выделяет девайс в сравнении с большей частью протестированных плат) и получим недорогую и качественную плату, которую не грех установить в компьютер самого привередливого геймера. И вовсе необязательно сравнивать ее с жемчужинами теста вроде плат на базе ***ATI Radeon X850XT***: возможностей этой малышки хватит с лихвой практически для любого из уже вышедших или ожидаемых хитов. С финансовой же точки зрения выгода и вовсе очевидна.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро	ATI R430
Количество пиксельных конвейеров, шт:	16
Шина памяти, бит:	256
Объем памяти, Mb:	256
Частота ядра, MHz:	398
Частота памяти, MHz:	493 (986)
Тип памяти:	
Латентность памяти, нс:	1.6
Техпроцесс ядра, мкм:	0.11
VIVO:	есть
Выходы:	DVI, DVI, VIVO
ПО в комплекте:	Hitman Contracts 2CD, CyberLink PowerDVD, CyberLink MediaShow SE, CyberLink PowerDirector SE+, CyberLink PowerProducer DVD, CyberLink Power2Go

SAPPHIRE HYBRID RADEON X800



Цена – $325

Хорошим набором софта плата похвастаться не может: наличие двух неплохих, хотя и уже неуклонно устаревающих игр, конечно, радует, но больше в коробке никаких полезных программ (кроме драйверов) мы не обнаружили. С другой стороны, отсутствие программ для работы с мультимедиа не слишком удивляет – VIVO на плате нет, так что единственным полезным диском в комплекте вполне логично стал плейер DVD от **CyberLink**.
Слабая сторона здешнего кулера – это воспроизводимые им звуки: даже странно, видя перед собой довольно маленький вентилятор, слышать от него при нагрузке настолько сильный шум (хотя и более низкий, чем у плат на чипсетах nVidia). Впрочем, может быть, нам попался неудачный экземпляр. Не самый высокий результат, показанный платой, с лихвой компенсируется ее низкой ценой (это почти уже Middle-End) и высокой привлекательностью для среднестатистического геймера.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро	ATI R430
Количество пиксельных конвейеров, шт:	12
Шина памяти, бит:	256
Объем памяти, Mb:	256
Частота ядра, MHz:	392
Частота памяти, MHz:	351 (700)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	2.0
Техпроцесс ядра, мкм:	0.11
VIVO:	нет
Выходы:	DVI, D-SUB, TV-Out
ПО в комплекте:	Prince of Persia: Sands of Time 2CD, Splinter Cell: Pandora Tomorrow DVD, CyberLink PowerDVD 5

LEADTEK WINFAST PX6600GT 128 MB



Цена – $240

Эта плата показала самый низкий результат практически во всех тестах, но ждать от нее какой-то более или менее серьезной борьбы в окружении таких соперников было бы слишком наивно: устройство выступает в другой ценовой категории и взято нами исключительно для сравнения с элитой. И все же, несмотря на класс видеокарты, с качеством здесь все в порядке: VIVO присутствует, кулер абсолютно бесшумен и не мешает спокойной работе, хотя и довольно хлипок на вид. Вот комплектация коробки по части дополнительного софта, пожалуй, немного подкачала. Однако всем поклонникам творчества компании **ID Software** все же стоит обратить внимание на ***Leadtek Winfast PX6600GT***: в линейке видеокарточек «второго эшелона» на чипсете от nVidia серьезных конкурентов нашему сегодняшнему гостю попросту не существует в природе.

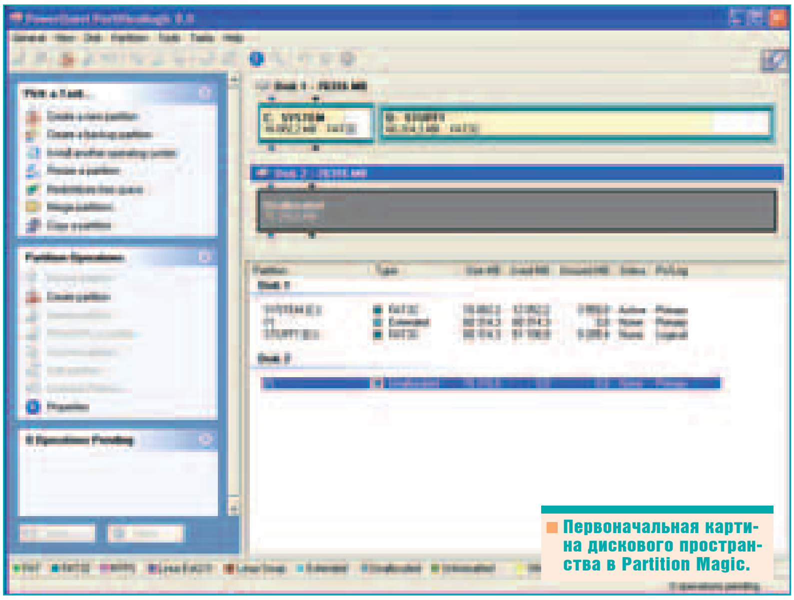
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро	nVidia NV43
Количество пиксельных конвейеров, шт:	8
Шина памяти, бит:	128
Объем памяти, Mb:	128
Частота ядра, MHz:	500
Частота памяти, MHz:	500 (1000)
Тип памяти:	GDDR-3
Латентность памяти, нс:	2.0
Техпроцесс ядра, мкм:	0.11
VIVO:	есть
Выходы:	D-SUB, DVI, VIVO
ПО в комплекте:	Prince of Persia: Sands of Time 2CD, Splinter Cell: Pandora Tomorrow DVD

СУПЕР HDD

УСТАНАВЛИВАЕМ ОБЪЕМНЫЙ «ХАРД»

Дмитрий Окунев, Test_lab (test_lab@gameland.ru)

Чтобы играть в любимые игры с максимальной отдачей, тебе как минимум нужны хорошая видеокарта, мощный процессор и приличный объем оперативной памяти. Но твоя система этим не ограничивается: в ней есть и множество второстепенных устройств, играющих гораздо большую роль, чем кажется на первый взгляд! К примеру, разве откажется настоящий геймер от мощной звуковой платы с «прицепом» в виде навороченной акустики? Или, быть может, от пишущего DVD-привода? Ну и, разумеется, лишним ли станет дополнительный объем дисковой подсистемы? Последний вопрос сейчас особенно актуален: огромные размеры современных игр, достигающие подчас 3-4Gb, повальное увлечение фильмами в формате MPEG 4 и немаленькие коллекции MP3 – настоящая проблема для обладателей не слишком больших «хардов». На тот случай, если ты решишь приобрести действительно объемный жесткий диск и тебе вдруг потребуется помощь, мы и подготовили данный материал.



Первоначальная картина дискового пространства в Partition Magic.

ВЫБОР МОДЕЛИ

Чем же стоит руководствоваться при покупке жесткого диска? Естественно, его основными параметрами: объемом, интерфейсом и скоростью. В первом случае выбор зависит только от имеющейся у тебя суммы денег – брать девайс стоит по принципу «чем больше – тем лучше». Впрочем, все зависит от твоего желания и объема уже имеющихся жестких дисков – если ты, конечно, не собираешься проводить их полную замену.

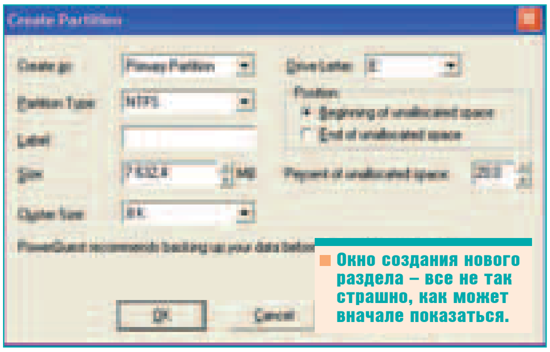
Об интерфейсах поговорим чуть подробнее. В настоящее время доступны жесткие диски *Parallel ATA (IDE)*, *Serial ATA* и *SCSI*. Первый интерфейс, хотя уже довольно стар, все еще крепко держится в седле благодаря высокой совместимости (поддерживается абсолютно любой материнской платой) и отличной скорости. Так что если у тебя далеко не новая «мать», работающая только с IDE, то выбор в его пользу очевиден. Serial ATA или SATA – относительно новый интерфейс, постепенно вытесняющий Parallel ATA с рынка и имеющий для этого весомые аргументы: увеличенную скорость, возможность «горячего» подключения (накопитель можно физически удалять прямо из работающей системы) и много других преимуществ. Если ты являешься обладателем сравнительно новой материнской платы, поддерживающей SATA, то бери такой жесткий диск, не раздумывая, – покупка в будущем себя оправдает!

Ну и напоследок расскажем про SCSI. Мы уделяем ему мало внимания не из-за низкого качества, а как раз таки наоборот – интерфейс этот очень производительный, надежный, и вообще наиболее эффективный из перечисленных. Но вот в домашних компьютерах его можно встретить крайне редко: слишком велика цена на такие «харды», поэтому используются они чаще всего в серверах и системах, где от них требуется максимальная отдача.

Из доступных скоростных показателей жестких дисков, которые у наиболее популярных моделей составляют на данный момент 5400, 7200 и 10 000 об./мин, мы порекомендуем второй, как наиболее оптимальный по соотношению цены и производительности. Первый все же довольно медлителен, ну а третий для домашнего использования попросту нецелесообразен, да и шума от таких накопителей немало.

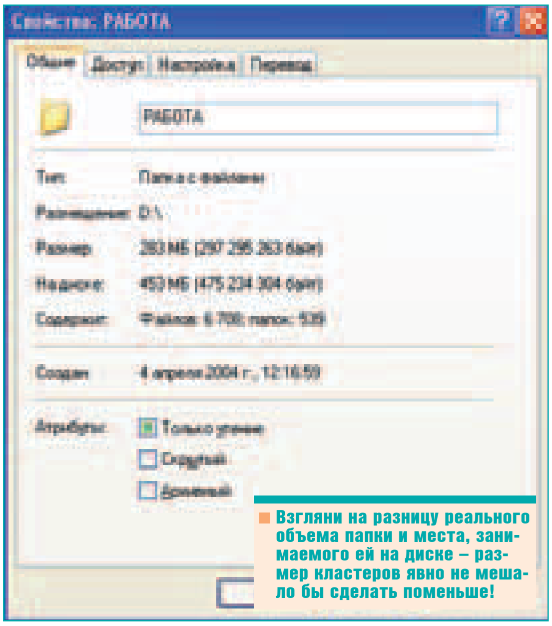
УСТАНОВКА

Предположим, ты уже приобрел жесткий диск своей мечты, и тебе, разумеется, не терпится забить его разными вкусностями. Но до этого ему еще предстоит пройти несколько этапов адаптации к системе, и первый из них – это установка. Вне зависимости от выбранного интерфейса, принцип ее один и тот же: к устройству нужно подвести питание, а также воткнуть информационный кабель или шлейф, который в большинстве случаев прилагается к материнской плате. Для обеспечения первой потребности используй свободный разъем от блока питания, подключаемый к накопителю либо напрямую, либо, в случае SATA-девайса, через переходник (хотя на новых БП необходимый коннектор может присутствовать). Информационный же канал подключается так: при



Окно создания нового раздела – все не так страшно, как может вначале показаться.

SATA-интерфейсе ты просто соединяешь соответствующим кабелем жесткий диск и один из разъемов на плате. Накопитель Parallel ATA подключается немного сложнее: на IDE-шлейфе есть три разъема: дальний служит для подключения к одному из соответствующих портов на плате, а два других, расположенных ближе друг к другу, именуются как "Master" (крайний) и "Slave" (центральный) и подключаются уже к накопителям. Подсоединять девайс можно к любому из них – на нем присутствует перемычка, которую необходимо выставить в положение, соответствующее статусу подключения: "Master", "Slave", либо "Cable Select". Последний режим предполагает автоматическое определение, и лучше использовать именно его. Если же накопитель с ним нормально не функционирует (такое вполне возможно), то придется выставлять статус вручную. Если винчестер имеет IDE-интерфейс, постарайся не ставить его на один шлейф с CD/DVD-приводом – качество работы может значительно снизиться. И напоследок важное замечание: устанавливай «хард» не слишком близко к другим устройствам – лишний нагрев тебе ни к чему.
После подключения жесткого диска и запуска системы возможны два варианта развития событий: либо контроллер на материнской плате бегло обнаружит новый девайс, и можно будет приступать к дальнейшим действиям, либо же возникнут проблемы с его определением. В этом случае надо еще раз проверить перемычки на «харде», а также настройки BIOS (пункт "Standart CMOS Features") – возможно, есть какие-то несоответствия. В худшем случае может оказаться, что твоя «мама» просто не умеет работать с новым девайсом, и придется обновить ее микропрограмму. Последнюю версию BIOS всегда можно найти на сайте производителя, и установка обычно подробно описана там же. Главное, не забывай в этом деле про осторожность – апгрейд BIOS'а тесно связан с риском для жизни платы и, в случае неудачи, тебе сможет помочь лишь сервисный центр.
Наконец, пара важных замечаний о поддержке на уровне операционной системы. Для нормальной работы с накопителем объемом свыше 137Gb на ***Windows XP*** тебе понадобится версия не ниже Service Pack 1, для ***Windows 2000*** необходим как минимум Service Pack 3, ну а в случае с ***Windows 98***/***ME*** тебе придется экспериментировать с драйверами.



Взгляни на разницу реального объема папки и места, занимаемого ей на диске – размер кластеров явно не мешало бы сделать поменьше!

ПОСЛЕДНИЙ ЭТАП

После того, как система «подружилась» с новым накопителем, перейдем к основной и завершающей части действа – разбиению на разделы и форматированию. Для этого воспользуйся программой ***Partition Magic*** – простой в использовании и выполняющей эти функции на пять баллов. Независимо от того, какую версию ее ты используешь, принцип один: изначально пространство диска обозначено как "Unallocated" (неиспользуемое), и тебе необходимо его рационально поделить. Количество разделов выбери по желанию, но для объемного диска мы советуем сделать их побольше – так можно увеличить скорость доступа к информации, да и тебе будет удобнее в дальнейшей работе. Вначале создается первичный раздел. Щелкни на неиспользуемом пространстве, выбери пункт "Create Partition" и в открывшемся меню выставь пункт "Create as" как "Primary Partition", а также задай необходимый тебе объем – числом или в процентах от общего пространства. Помимо этого стоит выбрать файловую систему и размер кластеров. Для использования с Windows XP мы рекомендуем систему *NTFS: FAT* уже слишком устарел, *FAT32* неплоха, но ограничена в возможностях (раздел, превышающий объем 120Gb, ей уже не по зубам), ну а Linux'овые форматы Ext2 и Ext3 нас вообще не интересуют. Размер кластера выбирай поменьше – даже если информация занимает не весь его объем, он все равно считается заполненным целиком, так что при большом количестве файлов на диске и огромных размерах кластеров потери места могут составлять гигабайты! Теперь из неиспользуемого пространства точно так же создавай остальные логические разделы – разница лишь в том, что вместо "Primary Partition" выбирать надо пункт "Logical Partition". Обработав весь объем диска, жми "Apply" и жди, пока не окончится процесс разбиения и форматирования разделов. Затем перезагружай систему и радуйся – винчестер готов к употреблению, т.е. забиванию играми, музыкой и другими простыми человеческими радостями.

ИТОГ

Надеемся, что наша инструкция поможет тебе в таком ответственном деле, как покупка и установка объемного жесткого диска. Ну а если нужды в этом нет, теперь ты хотя бы знаешь необходимый минимум информации об особенностях этих девайсов. Куда ее применить, решай сам – в свете постоянного увеличения размеров игр и мультимедиа лишним такое знание еще долго не будет.

ZIV PRO

ОГРОМНАЯ ДИСКЕТКА

Дмитрий Путиков, Test_lab (test_lab@gameland.ru)



- Скорость работы сравнима с жесткими дисками UltraDMA 3, появилась возможность играть в любимые игры, смотреть фильмы и слушать музыку в любом месте, где есть PC, не занимая пространство на его винте (тормозят только заставки и ролики в играх).

- Теперь можно легко и просто заниматься творческой деятельностью – интерфейс *FireWire* установлен в огромном количестве профессиональной видео- и аудиоаппаратуры (в тестировании ZIV PRO принимали участие многие известные музыканты)

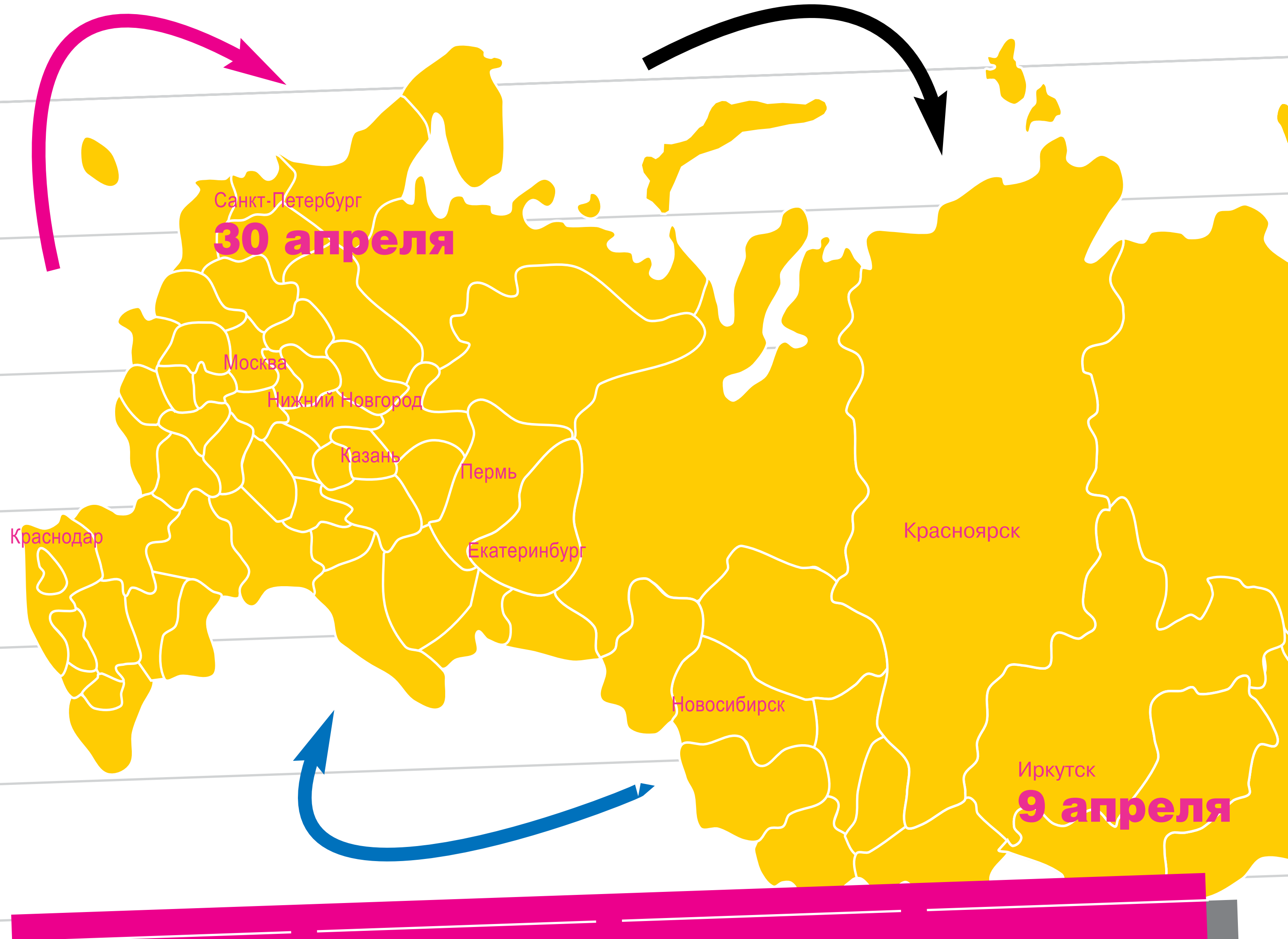
- Если ты не понаслышке знаешь, что такое *Mobile Rack*, то тебя поразят легкость и миниатюрность ZIV PRO (124x75x14 мм, 163 г).

- Ты можешь загружать поддерживаемые ОС прямо с ZIV, что, например, может пригодиться для экстренного восстановления упавшей системы твоего PC.



СПЕЦИФИКАЦИЯ

- полная совместимость с Windows (9x, Me, NT 4.0, 2000, XP), Linux, Mac OS 9.0+, DOS 6.22 и выше;
- высокоскоростное соединение с компьютером – до 30Mb/s по интерфейсу USB 2.0 и до 40Mb/s по интерфейсу FireWire IEEE1 1394;
- богатый комплект поставки: Антивирус Касперского, Boot Manager, Partition Manager, Drive Backup, Disk Wiper, Ext2FS Anywhere;
- широкая линейка моделей: от 30 до 100Gb;



Санкт-Петербург
30 апреля
Москва
Нижний Новгород
Казань
Пермь
Краснодар
Екатеринбург
Красноярск
Новосибирск
Иркутск
9 апреля



Твой любимый журнал о компьютерных играх всегда впереди всех нелюбимых, постоянно смотрит в будущее, изучает прошлое, дышит настоящим. Совсем скоро нас ожидает релиз замечательной стратегии *Imperial Glory* от известной испанской команды разработчиков Pyro Studios. Вот мы и решили пообщаться с одним из основателей этой компании, автором великолепной серии *Commandos* и просто очень интересным человеком. Сегодня нашим гостем является Игнасио Перес Долсет (Ignacio Perez Dolset). Встречай!

ИГНАСИО ПЕРЕС ДОЛСЕТ

Беседовал: BatmanOne

ТОТ, КТО ПОДАРИЛ МИРУ COMMANDOS

ОБ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ: Мы – журнал, выходящий в России, потому не можем опустить вопрос про нашу страну и наши же игры. Какие из российских игр вы могли бы отметить в общей массе недавних (или давних) релизов?



Pyro-отряд в городе на букву «М».

И.П.: Да, в России есть ряд разработок, которые мне очень нравятся. Наверное, первая из них, что привлекла мое внимание – *Su27 Flanker*. Технологии, на которых построена игра, меня очень тогда впечатлили. *«Казаки»* тоже были приятным сюрпризом. С точки зрения стоимости производства, игра была достаточно мала, но, несмотря на это, сделана очень качественно.

PC ИГРЫ: Добрый день, Игнасио! Расскажите нам, пожалуйста, о тех днях, когда Pyro Studios только создавалась. Поведайте о людях, стоявших у истоков компании. Кто? Как? Почему?

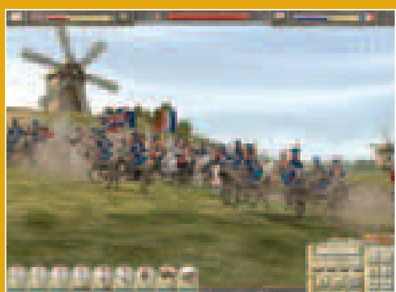
Игнасио Перес Долсет (далее – И.П.): Все началось теплым летом 1996 года. Кстати, с того момента прошло уже восемь долгих лет, что, согласитесь, цифра немалая для независимой студии. Изначально, нас было 17 бойких и целеустремленных молодых людей, которые полным составом взялись за создание ***Commandos: Behind Enemy Lines***. Цель номер один тех дней – создавать игры для международных рынков. В те времена на мировом рынке не было ни одного испанского проекта, сделанного на высоком уровне. Успех первой игры серии превзошел все наши смелые ожидания, став игрой Numero Uno в двадцати странах. После такого поворота событий, конечно, и наши мысли, и цели несколько изменились. Да и рынок не хотел стоять на месте. Не секрет, что сейчас над одной игрой трудятся огромные команды, их работу поддерживает огромный же бюджет, амбиций – тоже прибавилось. Нам все сложнее и сложнее оставаться одним из лидирующих игровых разработчиков мира, делая игры в стране, где это «ремесло» не имеет никакой истории.

PC ИГРЫ: Дорогой Игнасио, могли бы вы предположить, что через пять с лишним лет после выходы первых Commandos, тема Второй мировой войны приобретет ТАКУЮ популярность?

И.П.: Потенциал темы Второй мировой всегда казался нам огромным – доста-

Imperial Glory – последнее на сегодняшний день детище Игнасио.







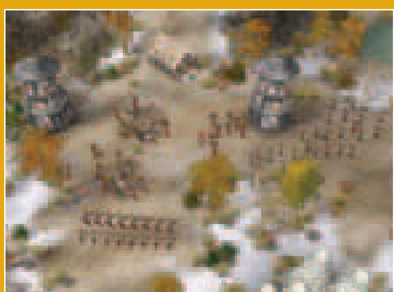
ИМЯ
Игнасио Перес Долсет
ДАТА РОЖДЕНИЯ
30 июля 1970 года
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ
Мадрид, Испания
ОБРАЗОВАНИЕ
Много-много книг и не только
САМЫЕ ВАЖНЫЕ ВЕХИ ЖИЗНИ
Рождение близнецов – в личной жизни. Выход Commandos: BEL – в жизни профессиональной
ПЕРВАЯ СОЗДАННАЯ ИГРА
Commandos: Behind Enemy Lines
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА
Warhammer 40000: Dawn of War
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ
Kill Bill vol.1 и Mystic River
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА
Пара произведений Харуки Мураками
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА
Новый альбом U2
ОБЫЧНО ОДЕТ
В удобную одежду
НИКОГДА НЕ НОСИТ
Рубашки с коротким рукавом
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ
Путешествовать
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ
Отсутствие вдохновения и посредственность

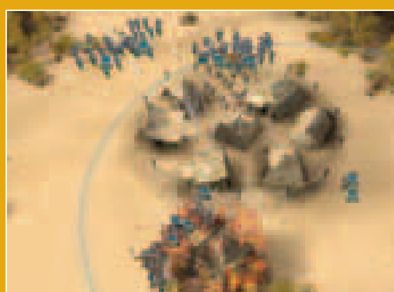
точно взглянуть на киноиндустрию, и все станет ясно. Больше пятидесяти лет на экраны выходят фильмы про эту ужасную войну. Не знаю, поверите вы или нет, но в те времена, когда мы искали издателя для первой части Commandos, издатель за издателем говорили нам, что выбор вселенной был произведен неверно. Нам твердили, что игр такой тематики уже полно, а их успех не столь и велик. Раз за разом мы объясняли, что никто не использует тот временной отрезок в тактико-стратегических играх, а по-



Изначально Praetorians должна была выйти в 1999 году. Жаль, что нам пришлось ждать до 2003.







хожих на наш проект – просто нет. Большинство игр тех дней, основанных на событиях Второй мировой войны, были симуляторы.
Да, позже все признали свои ошибки, или молча приняли их. После выхода Commandos: Behind Enemy Lines популярность тематики резко скакнула вверх.

PC ИГРЫ: Создавать игру, основанную на реальных событиях, в которых принимали участие люди и вооружения того периода совсем не тоже самое, что работать над игрой по мотивам каких-то событий. Вы трудились над играми WW2-тематики с первых дней, посему, мы уверены, у вас есть свой сугубо личный взгляд на проблему. Какой из подходов лучше или наиболее оправдан? История против фантазии, правда против выдумки. Кто победит?
И.П.: Наверное то, как Шекспир описывает одну из битв Генриха V, не слишком близко к реальным историческим событиям, но ведь само произведение не становится от этого менее впечатляющим. Фантазии могут добавить больше эмоций и возможностей для воспроизведения событий, как в книгах, так в фильмах и играх.
В Commandos: Behind Enemy Lines мы хотели передать дух фильма «Грязная Дюжина» (Dirty Dozen), что подразумевало сознательное искажение исторических фактов. Например, в одном из эпизодов игры фигурирует линкор «Бисмарк» (Bismark), который идет ко дну благодаря действиям наших коммандос. К слову будет сказано, что «Бисмарк» погиб в Атлантическом океане немного при других обстоятельствах, но, несмотря на это, в нашей игре он есть. Как показывает практика, иногда лучше придумывать такие эпизоды с нуля, чем изменять оригинальные события.



Imperial Glory – еще одна игра от Pyro, замешанная на дрожжах истории.



Для создания единственно правильной тактико-стратегической игры о Второй мировой надо быть «в теме».

PC ИГРЫ: Выпустив *Praetorians* вы достаточно резко ушли от привычной для вас темы Второй мировой. С чем это связано? Хотели попасть в текущие вкусы игровой аудитории?
И.П.: Выбор тематики Praetorians нельзя назвать чем-то очевидным, поверьте. Все начиналось в 1997 году, и концепция игры была достаточно оригинальной – те же ***Age of Empires*** в тот момент еще не вышли. К сожалению, нам пришлось бросить все силы на вселенную Commandos, поэтому выход игры перенесся на несколько лет вперед, когда историческая тематика набрала обороты. Если бы Praetorians вышли в 1999 году, как планировалось изначально, они бы получили гораздо больше откликов в прессе и у игроков, будучи игрой, полной свежих идей и мыслей.

PC ИГРЫ: А что вы думаете о сотрудничестве крупнейших издателей с игровыми разработчиками, «готовящими» те игры, которые усладят текущие вкусы игроков (но только сегодня и только сейчас!)? А что скажете об играх, которые создаются на свой страх и риск, но при этом расширяют границы жанра/жанров? Есть ли место для настоящей креативной работы в играх-на-один-день?
И.П.: Мне кажется, что коммерческая сторона вопроса стремительно забирается во главу угла, ставя очень жесткие рамки. Они никак не идут на пользу. Подобных примеров – море, но, думаю, что мы еще далеки от пика, так что ситуация будет ухуд-

➔ ХОББИ МИСТЕРА ДОЛСЕТА

PC ИГРЫ: Что ж, наверное, достаточно о бизнесе. Может быть, «бросим» взгляд на вашу личную жизнь вне сумасшедшей игровой индустрии? Игнасио, как вы проводите свободное время? В кругу ли семьи, занимаетесь ли спортом или же ваше хобби – рисунки лошадей, которые вы не только собираете, но и создаете сами?
И.П.: Список интересных мне вещей очень велик. Мне хотелось бы заняться и очень и очень многим, но, к сожалению, в сутках всего лишь 24 часа. Одинаково люблю писать сам и читать художественную литературу. Кино – тоже не самое последнее мое увлечение. Путешествовать мне нравится не меньше, чем кататься на велосипеде, ходить на лыжах или играть в футбол. Но, наверное, самое сильное и любимое хобби, на которое я трачу порядочную часть свободного времени – моя коллекция оловянных солдатиков, насчитывающая более тысячи уникальных фигурок. Я собирал их через мастеров по всему миру. И, кстати, есть несколько достойных экземпляров и из России от одного мастеров Санкт-Петербурга.

Перед тобой Commandos 3: Destination Berlin – последняя часть именитой серии.







Люди в такой форме давно в прошлом. Но только не для Игнасио.

шаться с каждым днем. Количество крупных издателей не растет, а, наоборот, уменьшается, а их требования к разработчикам и играм становятся жестче. Возникновение подобных отношений в связке разработчик-издатель, как мне кажется, на пользу играм, как искусству, не идут совсем. К сожалению, и прогресс не стоит на месте. Значит, если игра не получила хороших откликов и не продалась внушительным тиражом сразу после выхода, то она устареет технологически и будет забыта гораздо быстрее, чем того бы многим хотелось. Второе рождение (или возвращение на пик популярности), как это иногда происходит с фильмами – редкость, подтверждающая общее правило. Хорошие игры требуют огромных бюджетов. Как следствие, необходима уверенность, что деньги были потрачены не зря.

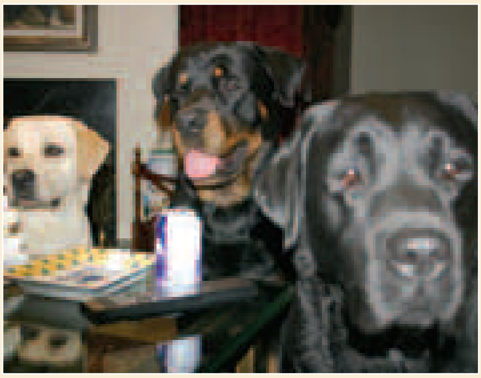
PC ИГРЫ: Неужели все так плохо?
И.П.: Практика минувших лет показывает, что в сфере создания игр происходят аналогичные события, что можно видеть и в кино: американские разработчики перехватили пальму первенства, сильно подвинув тружеников Старого Света. Если мы все еще хотим создавать сильные игровые продукты в Европе, то нам необходимо понять, что это серьезный бизнес, в котором существуют не менее серьезные правила, чем в других сферах.

PC ИГРЫ: Когда вы работали над Commandos, понимали, что и в будущем будете создавать стратегические игры исторической тематики?
И.П.: Понятное дело, что, взявшись за Commandos, мы осознавали, что делаем что-то новое, местами даже принципиально, но и предположить не могли, что родившаяся однажды идея будет тем лучом маяка, что осветит наш путь на много-много разработческих лет вперед. Реальность удивила даже самых оптимистичных сотрудников компании.
Кроме того, хочу отметить, что взгляд Pyro Studios на тактические игры и, в частности, на известную серию Commandos изменился под влиянием мнений играющих масс – игрокам хочется простоты и глубоких эмоциональных переживаний. Так что, знаменитая серия сейчас доживает свои последние дни.

PC ИГРЫ: Это почему же?
И.П.: Такие игры, как Commandos, требуют от игрока много времени и четкости мышления, чем, к сожалению ли, к счастью ли, текущее игровое поколение не всегда располагает. Сейчас рынок нырнул в объятия ***Splinter Cell***-подобных игр – в них проще играть, а порог вхождения не слишком высок. Если бы оригинальная ***Civilization*** – одна из самых, не побоюсь этого слова, интеллектуальных PC-игр – вышла бы сейчас ровно такой же, как десять лет назад (тут речь, как вы понимаете, идет не о графике), то она вряд ли произвела бы и десятую долю того шума, что был слышен отовсюду в девяностых.
Думаю, что через сотню лет наши работы будут называть классикой, не расцветом, а именно классикой компьютерных игр. Как бы грустно это не звучало, это – так.

PC ИГРЫ: Дорогой Игнасио, и на прощание пару слов только для наших читателей.
И.П.: Будьте добрее к друг другу, чаще улыбайтесь, думайте о хорошем. Не следует, как мне кажется, забывать, что мир вокруг таит в себе очень много интересных вещей. Не забывайте и об этом. Игры – хорошо, но не ими едиными. Удачи и до встреч!

→ ИГНАСИО МЕЧТАЕТ



PC ИГРЫ: Мечта. Она есть у каждого, и у каждого она – своя. Ваш покорный слуга давным-давно мечтает о телепортации. Иногда представляю себе то, как изменится наш мир с ее изобретением... А что о своей мечте можете сказать вы, Игнасио?
И.П.: Мне кажется, что человечеству никогда не удастся толком изменить весь мир потому что, пока планета населена людьми, каждый из которых тянет одеяло на себя, мы не сможем прийти к организованной структуре, которая уже станет основанием для грядущих изменений. Поэтому в своих мечтах я ограничиваюсь путешествиями, которые мне хотелось бы совершить: попасть в дикие африканские саванны и прожить там пару лет. Я бы также хотел объехать весь мир на машине, иногда пересаживаясь на парусную лодку, продолжая путешествие по воде.
Хотелось бы найти время, которое я мог бы посвятить написанию литературных произведений, стремясь все-таки стать профессиональным писателем. И, да, конечно, очень бы хотелось разводить четвероногих друзей – собак.

Commandos Strike Force – новый проект Pyro Studios.

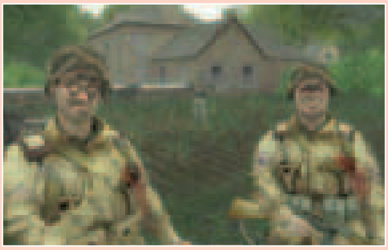




BROTHERS IN ARMS

Лезем текстовым редактором в файл "bia.ini" (находится в директории "system"). Ищем заголовок "[Engine.GameInfo]" и добавляем под ним строку "bCheatsEnabled=True". Затем ищем заголовок "[Engine.Console]" и изменяем параметр "ConsoleKey=0" на "ConsoleKey=192". После этого во время игры вызывай консоль (клавиша ~) и вводи туда коды:

- **god** – режим Бога;
- **fly** – режим полета;
- **walk** – отмена команды "fly". Возвращаемся на землю;



- **allweapons** – все оружие;
- **allammo** – дополнительные патроны;
- **loaded** – получаем максимум снаряжения;
- **invisible 1** – включить невидимость;
- **blindenemies** – ослепляем врагов.

STREET RACING SYNDICATE

В главном меню поочередно нажми ↑, ↓, ←, →. После этого смело вводи коды:

- **LETMEGO** – вместо штрафа полиция ограничится лишь обычным предупреждением;
- **GOTPOPO** – получить полицейскую машину;
- **FIXITUP** – бесплатная починка машины;
- **GORETRO** – винил для поклонников Pac Man'a;
- **SICKJZA** – 1996 Toyota Supra RZ в твоем распоряжении.

FREEDOM FORCE VS THE FIRD REICH

Открываем блокнотом файл "init.py" (этот файл находится в папке "System") и добавляем в него строку: ff.CON_ENABLE=1.
Теперь в игре вызываем консоль тильдой и вводим коды (конечно же, учитывая регистр):

- **god()** – бессмертие для всех персонажей партии. Отличное спасение в безвыходной ситуации;
- **mortal()** – отмена предыдущей команды, т.е. исчезнет бессмертие;
- **peace()** – после использования этого чита злобные враги больше не будут атаковать твоих подопечных;
- **war()** – отмена предыдущей команды, т.е. враги вновь начнут с удовольствием тебя атаковать;
- **Mission_Win()** – моментальная победа в текущей миссии;
- **DEBUG_ALLPOWERS=1** – открыть до

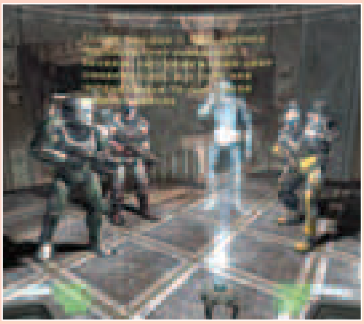


того скрытые способности твоих игровых персонажей;
- **Campaign_AddPrestige([цифра])** – благодаря этой команде можно добавить нужное количество очков престижа. Цифру ставить вместо соответствующего слова.

SW: REPUBLIC COMMANDO

Читы вводи в консоле (открывается с помощью клавиши ~).

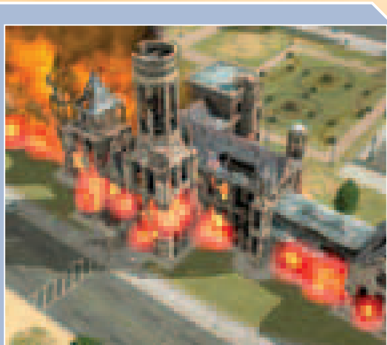
- **Fly** – позволяет свободно летать по уровню;
- **AllWeapons** – получаем абсолютно все оружие;
- **SmiteEvil** – убить всех, кто находится в твоем поле зрения.



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Во время игры нажми клавишу ENTER и вводи следующие коды:

- **fortknox** – на счет добавляется 1000 долларов;
- **keyholemaster** – полностью открытая карта;
- **ayeepeekaye** – запускаем ядерную бомбу туда, куда указывает маркер. Очень удобно;
- **ineedalltechnos** – бесконечные деньги и полностью открытое дерево технологий;
- **motherrussi** – произвести танк T-80;
- **coolihaveanewcar** – произвести юнит CIA Armored SUV;
- **swatatyourorders** – произвести

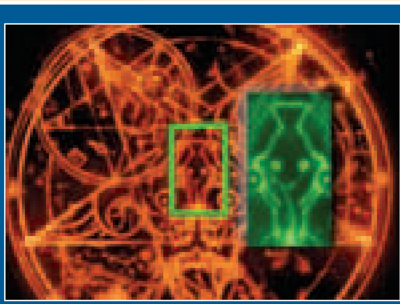


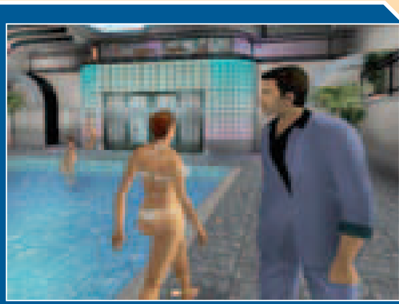
члена подразделения S.W.A.T.;
- **greenjelly** – добавить в игру британского полицейского;
- **ymca** – добавить в игру американского полицейского;
- **coolimthepresident** – добавить в игру президента США.

ПЕНТАГРАММА И ПЛЯЖ

DOOM 3
DOPEFISH!

Разве могли разработчики из **id Software** позабыть про свою давнюю любимицу, Dopefish, которую они умудрились запихнуть почти во все свои игры? В ***Doom 3*** она тоже есть. Если ты помнишь, в первом выпуске «яиц» мы рассказывали о том, что на большой пентаграмме из игры видно лицо десантника из оригинального ***Doom***. Так вот, внимательные думеры обнаружили на пентаграмме еще одно постороннее изображение: прямо в центре круга нарисована та самая Dopefish, пускай и в довольно непривычном ракурсе.

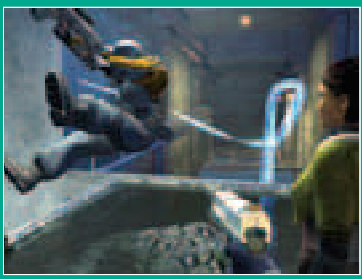




GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
ИГРАЕМ В МЯЧ

Иди в юго-восточную часть города, на пляж (туда, где стоит маяк). Дождись ночи и выбегай на песочек в поисках мяча для пляжного волейбола. Найдя его, толкай к берегу и кидай в воду. Как только мяч упадет в воду, ты услышишь немного странную мелодию, состоящую из голосов игровых персонажей, а окружающие мирные жители побегут ловить тот самый мяч. Хотя вряд ли это у кого получится – плавать они не умеют. Кстати, придя на тот же пляж со снайперкой, можешь заняться отстрелом чаек – игра начнет считать количество подбитых тобой птиц.

БОЙНЯ И КУБРИК



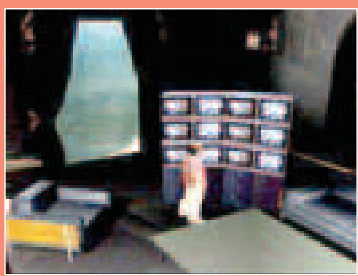
HALF-LIFE 2
ПРИШЕЛЬЦАМ ЕСТЬ, ЧТО СКАЗАТЬ

На уровне Black Mesa East дождись того момента, когда на базу будет совершено нападение сил Combine, и тебя с Alyx разделит обвалившийся потолок. Не торопись бежать назад – используя чит noclip, пролети сквозь завал и ты увидишь самый настоящий бой. После него можно поговорить с присутствующими там пришельцами – им будет, что тебе рассказать.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
ДОКТОР STRANGELOVE

Есть такой старый, черно-белый фильм Стенли Кубрика «Доктор Strangelove, или как я полюбил атомную бомбу». Ссылку на него разработчики ***Return to Castle Wolfenstein*** решили поместить в своей игре. На уровне Village (том, где нужно убить пятерых офицеров SS) ты встретишь немца, который занимается чем-то похожим на алхимию. Убей его и взгляни на листок бумаги, лежащий справа на его рабочем столе. Листовка адресована некоему Doctor Merkwurdigliebe. В переводе на английский язык его имя значит Strangelove.

ГОРДОН И МОНТАНА



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
ПРИВЕТ ОТ ГОРДОНА ФРИМЕНА

Начав прохождение второй миссии кампании за американцев, обрати внимание на своих братьев по оружию: одного из них зовут Гордон, а другого – Фримен. Таким образом разработчики сделали небольшую ссылку на бессмертное творение компании **Valve**.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
ССЫЛКА НА «ЛИЦО СО ШРАМОМ»

Разработчики игры определенно любят фильм «Лицо со шрамом». Ссылку на него можно обнаружить в офисе Томми в Vercetti Estate. Прежде всего, сам внешний вид офиса главного героя напоминает об офисе Тони Монтана из фильма. А экраны, транслирующие записи с видео-камер безопасности, и вовсе показывают не особняк Версетти, а дом Монтаны с различных ракурсов (все кадры взяты из кинокартины). Знакомые с фильмом люди увидят лестницу, на которой был убит друг Тони, фонтан, в котором нашел последний приют сам Тони, и балкон, по которому он гулял в фильме.

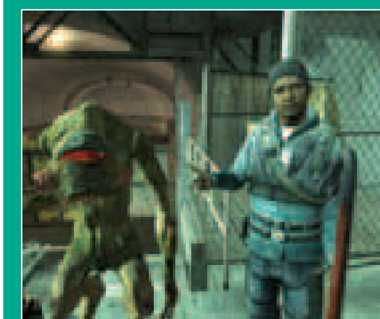
ЯЙЦО И CS_OFFICE

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
НАСТОЯЩЕЕ ПАСХАЛЬНОЕ ЯЙЦО

Заберись на крышу здания компании VCN: находится оно в северной части западного берега и выделяется здоровой вывеской "EIGHT TEN VCN". К востоку от вывески можно найти дверь, за которой есть подъем на крышу. Поднявшись (на крыше будет стоять вертолет), иди на северо-западную ее часть и посмотри на запад. Увидишь апартаменты с большим количеством окон. Разбегись хорошенько и прыгни в направлении ближайшего набора окон. Если все сделал правильно, ты через них проскочишь. Иди прямо, пока не дойдешь до комнаты, в которой тебя будет ждать настоящее пасхальное яйцо.

COUNTER-STRIKE: SOURCE
СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ИГРОКОВ

Ты никогда не обращал внимания на плакаты, висящие недалеко от места возрождения террористов на карте cs_office? Советую почитать, разработчики оставили специально для тебя наставления по ведению игры. Кстати, снайперам рекомендую взглянуть на плакат в офисе, расположенном ближе к спавну CT.



MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ

СОВЕТЫ ШАХМАТИСТА

Первые сетевые баталии в *Massive Assault* (смотри рецензию в соответствующей рубрике) оставляют после себя те же ощущения, что и ночь, проведенная за партией в шахматы или преферанс. К утру перегруженная информацией голова начинает самостоятельно, без вмешательства осознанного мыслительного процесса, рисовать перед глазами удачные ходы и комбинации, то тут, то там расставлять по интерьеру комнаты трехмерные модельки фигур, красить обои трефо-бубновым коллажем... Подобные галлюцинации – дело совершенно обычное, они свидетельствуют о высоком качестве развлечения в целом. И мы, дабы помочь тебе достичь схожей Нирваны в максимально сжатые сроки, готовы поделиться своим богатым опытом общения с сетевым режимом Massive Assault.

МЫСЛИ ГЛОБАЛЬНО



Всегда старайся мыслить на двух уровнях – тактическом и стратегическом. Тактическое мышление предполагает собой точные расчеты последствий выстрела или перемещения того или иного юнита – ты должен мыслить не только за себя, но и за оппонента, пытаясь предугадать его действия и сыграть на опережение. Глобальное мышление предполагает расчет возможных последствий атаки того или иного нейтрального или вражеского государства, раскрытия своих секретных союзников и т.д. Скажем, раскрывать союзников логично не абы как, а с расчетом возможности нанесения удара по врагу сразу с двух направлений.

В НУЖНОЕ ВРЕМЯ В НУЖНОМ МЕСТЕ



Транспорт в ***Massive Assault*** – это наше все и навсегда. Грош цена твоей армии, если она топчется где-то вдалеке от линии фронта. Более того, существует множество тактик, основанных именно на молниеносных прорывах в тыл врага с последующим захватом его столицы. А здесь без транспорта никуда. Впрочем, не забывай, что транспорт, если он не морской, не может перевозить буллфрогов Лиги – уж слишком они здоровые. Также не пренебрегай использованием самодвижущихся платформ у Союза (отлично работают в сочетании с дальнобойными ракетницами) и транспортных вертолетов Лиги. «Мобильность!» – таким должен стать девиз твоих армий.

ПРОЯВЛЯЙ ГИБКОСТЬ



Помни, что дорогой юнит – не всегда хороший юнит. Смотри: танк, стоящий 2 единицы, имеет 5 хит-поинтов и огневую мощь 2. Два смоллфута (каждый стоит единицу) имеют в общей сложности 8 хит-пойнтов и ту же огневую мощь в 2 единицы. В то же время, танк ходит на две клетки, а смоллфуты всего на одну. То есть, смоллфуты идеальны при обороне страны, когда тебе необходимо создать устойчивую линию фронта, потратив при этом минимальное количество денежных знаков. Танки же, наоборот, становятся незаменимыми в наступательных операциях, когда в первую очередь необходима повышенная маневренность ударной группировки.

УМНОЕ ВТОРЖЕНИЕ



Перед тем как нагло вторгнуться в чужую страну, непременно посмотри на количество денег, выделяемых ее защитникам на партизанскую деятельность. Партизаны – это остатки вражеских сил, встречающие тебя в захваченном государстве. И пока ты их не уничтожишь, рассчитывать на доход с захваченной территории нельзя. Поэтому один из самых простых способов вторжения на нейтральную территорию – захват столицы государства с помощью транспорта и последующее размещение привезенных тобой войск на оккупированной территории. В этом случае, ты на пару ходов раньше сможешь перещелкать лесных братьев.

Текст: Егор Просвирнин

СВОЕЙ ЗЕМЛИ НЕ ОТДАДИМ НИ ПЯДИ!



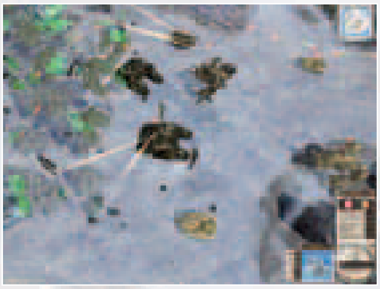
Помни – пока на твоей территории есть хоть один полудохлый вражеский солдат, не видать тебе столь ожидаемых валютных поступлений в собственную казну. Эту особенность игры можно и нужно использовать себе на благо – если супостат атакует нейтральное государство, к которому ты точно не сможешь пробиться на помощь в ближайшее время, имеет смысл на «партизанские» деньги разместить многочисленные бункеры, желательно в лесах, передвижение по которым затруднено. Причем постарайся сделать так, чтобы бункеры стояли сплошным массивом, прикрывая друг друга. Будь уверен, пока враг до них доберется, пройдет немало времени.

МОРСКИЕ БАТАЛИИ



Никогда не забывай о своих военно-морских силах. Минимальное их использование – это засылка морских десантов во вражеский стан (морской транспорт может перевозить сразу по 4 юнита). Максимальное – создание мощной и грозной морской авианесущей группировки (вещь крайне дорогая, но чрезвычайно полезная). Не забывай, что большинство морских юнитов в ***Massive Assault*** обладает очень солидным радиусом обстрела и может спокойно доставать находящиеся на берегу цели, нагло уходя при этом от казалось бы неминуемого возмездия. Понятное дело, что подобный цирк не надо устраивать на картах с одним континентом.

БОГИ ВОЙНЫ



Артиллерия, как известно, бог войны. И хотя ракетницы – отнюдь не панацея от всех бед, а опытные игроки и тем паче предпочитают артиллерии много маленьких и мобильных юнитов, в иных ситуациях без «богов войны» не обойтись. Например, артиллерийские войска лучше всего подходят для борьбы буллфрогами (просто потому, что иные силы буллфроги испаряют, даже не поморщившись). А на некоторых картах именно создание мощной артиллерии вполне может заменить инвестиции в чуть выше описанный мной военно-морской флот. К паре артиллерийских юнитов, кстати, необходимо приставлять транспорт – передвигаются они очень медленно.

ЭКОНОМИКА ДОЛЖНА БЫТЬ ЭКОНОМНОЙ



Обычно на каждый ход тебе выдается небольшое количество денег (зависит от страны). Гигантские суммы ты получаешь лишь при раскрытии союзника, вторжении врага в нейтральную страну (партизанские силы которой переходят под твой контроль) или захвате вражеской страны. На что их тратить – вопрос интересный, он должен решаться в зависимости от ситуации. Если враг ушел в оборону и ситуация на фронтах стабильная, лучше вложиться в создание мощных боевых роботов и ракетниц. Если же наступление возможно или даже необходимо для выживания, вложись в орды танков, скорчеров и мортир – вспомни мои поучения о балансе между качеством и количеством.

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ВОЙНА



Валютные поступления, которые ты получаешь каждый ход, отнюдь не бесконечны – каждая страна выдерживает лишь по 10 ходов военных отчислений, после чего денежный ручеек, к сожалению, бесследно иссякает. С партизанами и репарациями аналогичная ситуация – получить их можно один раз, то есть, если ты отбил ранее захваченную у тебя врагом страну, то никаких бонусов тебе за это не причитается. С другой стороны, после повторного перехода границы и партизаны не появятся. Посему, подумай – так ли нужно устраивать штурм уже однажды разграбленной страны, чья экономика на следующем ходу перестанет давать денежки?

ВСПОМНИТЬ ВСЕ



На малых и средних картах битвы в сетевой игре скоротечны, но случается, что драка растягивается на несколько дней. Посему, перед тем как сделать ход в ранее прерванной игре, обязательно тщательно осмотри все поле боя, чтобы вспомнить свои тактические и стратегические задумки. Не бойся также вызывать на бой оппонентов с высокими званиями – у них всегда есть чему поучиться, это очень полезный опыт. Также я не рекомендую тебе сдаваться, даже если сражение стопроцентно проиграно – лучше честно доиграть до конца, получив возможность лучше осмотреть и проанализировать стратегию победившего тебя игрока.

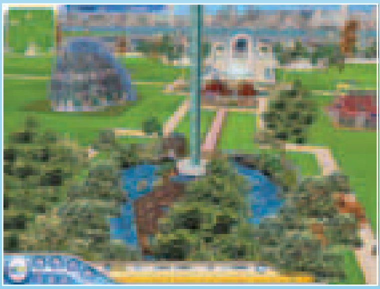
SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 3D



МЕНЕДЖЕРУ ДЛЯ СПРАВКИ

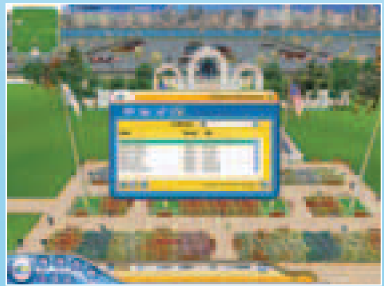
Что? У нашего парка новый менеджер? Да, парень, тебе сложно позавидовать – предыдущий владелец так запустил обустройство своего детища, что на него не ругаются разве что животные из вольеров. Хотя и у них терпение не вечное. Ладно, перед тем, как ты начнешь устраивать тут свои порядки, выслушай хотя бы несколько советов от человека, работающего здесь уже не первый год. Может быть, они пригодятся тебе, когда будешь вытаскивать парк... гхм, оттуда, куда, его загнал предыдущий владелец.

БЫСТРЫЙ РЕЙТИНГ



В некоторых миссиях от тебя потребуется за день набрать довольно крупную сумму денег. Это не так уж просто сделать. Тем не менее, секретные лаборатории нашей редакции после долгих исследований нашли способ получения нужной суммы в сжатые сроки. Секрет в следующем: нужно лишь вовремя продать определенные здания твоего парка. Так что стратегия проста: быстренько выполняй остальные цели миссии, а когда останется только одна – собрать за день определенное количество денег – просто-напросто продай все свои аттракционы. Наверняка наберешь необходимую тебе сумму.

БАЛАНС СОТРУДНИКОВ



Учти, что без достаточного количества сотрудников нормально функционировать твой парк ни в коем случае не будет. И то количество, которое рекомендуется в одной из обучающих миссий – это абсолютный минимум. Советую, по крайней мере, механиков и уборщиков нанимать больше. Первых – из-за того, что, пока сломавшийся аттракцион будет отремонтирован, ты потеряешь кучу денег. А при должном количестве механиков каждый аттракцион будет осмотрен в порядке профилактики, что позволит ему прослужить без поломок дольше. Ну, а без большого количества уборщиков твой парк очень быстро загрязнится, понизив тем самым свой рейтинг.

ДОЛГИМ ДОРОГАМ – БОЙ



Несколько раз за кампанию ты получишь в распоряжение парк, система дорожек в котором оставляет, мягко говоря, желать лучшего. Видно, предыдущий владелец решил проложить дороги «на вырост», поэтому они бегут в совершенно пустые части парка. А ведь посетителям захочется посмотреть, куда ведет та или иная дорожка. В результате – ненужная трата времени, которую гости могли бы провести, тратя деньги на развлечения. Выход простой: удали те части ненужных дорог, которые соединяют их с путями, по которым посетителям ходить стоит. Когда на ненужных дорогах не будет посетителей, удали их вовсе.

СЛЕДИ ЗА ДОРОЖКАМИ!



Обязательно уделяй внимание дорожкам, на которых будут выстраиваться очереди к твоим аттракционам. Учти, что если дорожки будут чересчур короткими, посетители обязательно станут жаловаться. Никогда не забывай о том, что перед наиболее популярными аттракционами всегда должна быть длинная дорожка для очереди. В то же время, она не обязательно должна быть прямой: сделав ее извилистой, ты значительно сэкономишь место, которое занимает твой аттракцион на территории парка. Кстати, если твой аттракцион пользуется такой популярностью, что даже длинной дорожки не хватает, подними на него цену – отсеешь часть посетителей.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет! Хочу тебя предупредить: виртуальный мир так и норовит просочиться в реальный. Причем не важно, как долго ты играешь в компьютерные игры – месяц или десять лет. Играешь, значит, подвержен «тлетворному» влиянию игр. Примеров тому множество.

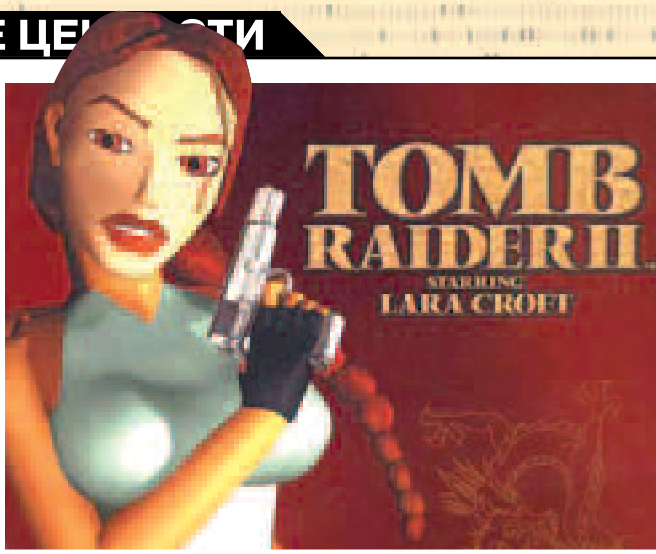
Знаменитый нынче писатель Сергей Лукьяненко фанатеет от стратегической серии *Master of Orion* и даже использовал некоторые названия в своих книгах. А главный герой трилогии о Сиале, принесшей популярность фантасту Алексею Пехову, списан с Гаррота из *Thief*.

Да что я все о фантастах! У моей знакомой геймерши любимого кота зовут Джойстик. Вернее, звали – месяц назад Джойстик скоропостижно скончался. Зато овчарка по кличке Дюк, принадлежащая мужику из квартиры напротив, прекрасно себя чувствует. Сосед не скрывает: животинка получила имя в честь героя культовой игры.

Или еще пример – внимание! – из моей жизни. Нынешняя тема рубрики «Ретро» – *Tomb Raider* – дорога мне по простой причине: эта серия числится в числе моих любимых. И не надо сразу приписывать мне порочные фантазии в отношении мисс Крофт. Наши отношения оставались платоническими: я сидел в кресле, а она... она бегала в мониторе компьютера.

Так вот, ожидая в прошлом году пополнения в семействе, я всерьез намеревался стать счастливым молодым отцом девочки по имени Лара. Да-да, именно Лара, и ни в коем случае не Лариса. Правда, разум возобладал над моим фанатизмом, и назвать Ларой родившегося мальчика я не осмелился. За что в будущем Григорий Иванович Гусев, наверное, спасибо скажет.

Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Core Design
ОБЬЕМ	1 CD
ДАТА ВЫХОДА:	1996 год

TOMB RAIDER

КАРЛ У ЛАРЫ УКРАЛ КОРАЛЛЫ...

Ларе Крофт 14 февраля исполнилось 37 лет. Еще не старуха, но, как говорится, уже не девочка. Впрочем, жизнь ее явно удалась. Согласно недавнему опросу, киберзвезда, чье имя запечатлено даже в книге рекордов Гиннесса, узнаваема 95 процентами представителей мужского пола в возрасте от 12 до 25 лет. Что касается женщин, то, возможно, они просто стесняются признаваться в интересе к виртуальной красотке. Странное это для них дело – пускать слюни, глядя на экран монитора.

ДОСЬЕ НА ЛАРУ

Лара Крофт родилась в день святого Валентина в 1968 году в английском городе Уимблдон (том самом, где проходит знаменитый чемпионат по теннису). С трех до одиннадцати лет с ней занимались на дому лучшие педагоги Великобритании, следующие пять годков она «оттрубила» в престижной школе для девочек. Свое обучение мисс Крофт окончила в Швейцарии.

Дочь лорда Хенсингли Крофта с рождения воспитывалась как аристократка. А у аристократов, как известно, свои причуды. В детстве Лара чудом выжила в авиакатастрофе. После инцидента в ней проснулась любовь к скалолазанию и акробатике. Лара выросла авантюристкой, страдающей любовью к археологии. Она необычайно сильна физически, лихо гоняет на мотоцикле, владеет любым оружием.

А вот с мужчинами у Лары не ладится. Граф Фаррингтон, человек, за которого родственники сватают Лару, терпеливо ждет, когда девушка пресытится приключениями и выйдет за него. Но свадьбе не бывать. Несмотря на сексапильность, мисс Крофт холодна в общении с мужским полом. Впрочем, в особой любви к девушкам Лара также не замечена.

UNISEX-ПРОДУКТ

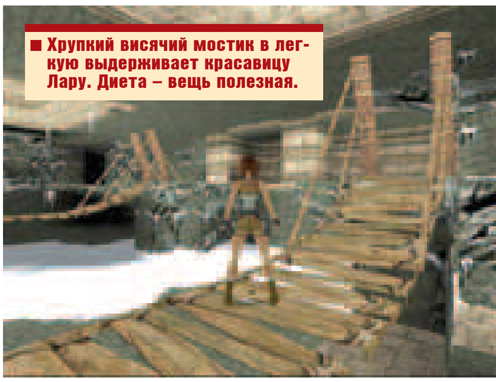
Секрет притягательности Лары Крофт для геймеров кро-

ЛАРИСКА И ОЧКИ

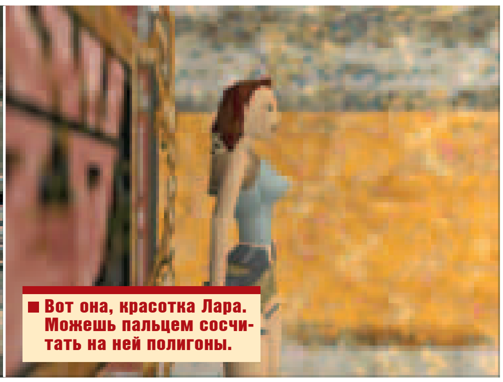
На многочисленных артах Лара Крофт частенько изображена в солнцезащитных очках. Разработчики планировали нацепить их Ларе на нос еще в конце 90-х годов, однако из-за ограниченных возможностей приставок от этой затеи пришлось отказаться. Крофт смогла надеть очки только в *Tomb Raider: The Angel of Darkness.*



■ Лара без очков – все равно, что Лужков без кепки.



■ Хрупкий висячий мостик в легкую выдерживает красавицу Лару. Диета – вещь полезная.



■ Вот она, красотка Лара. Можешь пальцем сосчитать на ней полигоны.



■ Заметь, волосы Лары собраны в пучок. Знаменитая коса появится позже.





ется отнюдь не в размере ее груди (хотя и это немаловажно). В 1996 году многие купили ***Tomb Raider*** только потому, что устали от брутальных мужских персонажей, царивших в ***Doom***, ***Duke Nukem*** и других подобных играх. Лара же была не только привлекательна внешне, но еще и умна, и остра на язычок. Не удивительно, что Крофт полюбилась не только мужчинам-геймерам, но и прекрасной половине человечества – и это задолго до изобретения ***The Sims***!

Игра угодила «и нашим, и вашим». В геймплее Tomb Raider доминировали паззлы и обстоятельное исследование местности (в поисках оружия и аптечек приходилось чуть ли не с лупой исследовать каждый клочок земли), однако беготни и пальбы также хватало. Игра многим напоминала ***Prince of Persia***, однако была современнее, и в главной роли выступал не безымянный перс, а харизматичная девица.

Нельзя не упомянуть сюжет Tomb Raider, который фактически ввел в игровой индустрии моду на кинематографичность. Игра начинается со встречи в тибетской забегаловке Лары Крофт и Жаклин Натла, исполнительного директора компании **Natla Technologies**. Жаклин нанимает авантюристку на поиски древнего артефакта в Перу. Мисс Крофт с блеском справляется с заданием и неожиданно узнает: красивая вещица – лишь одна из частей другого артефакта из затонувшей Атлантиды. Вскоре выясняется, что Лара не единственная охотится за сокровищем атлантов, а ее «работодатель» – не та, за кого себя выдает. В поисках правды (а поиски занимают ровно 15 уровней) грудастая героиня побывает в Южной Америке, Греции, Египте и Атлантиде. Одним словом, экзотика.

ЖАЖДА ЖИЗНИ

В первой части Tomb Raider наша ласточка Лара обладала весьма ограниченным набором движений. Она могла ходить, бегать, прыгать, нырять. Умела, повиснув над пропастью, передвигаться вдоль края, переставляя руки. И этого хватало. Нужно попрактиковаться? К твоим услугам был гимнастический зал в особняке Лары. Там же можно было вдоволь пострелять. Ларе достался приличный арсенал: от обычных пистолетов с бесконечным запасом патронов до шотгана и «Узи». Создатели сознательно добавили в игру систему автоприцеливания, ведь они делали ставку на быстроту реакции, а не на точность стрельбы.

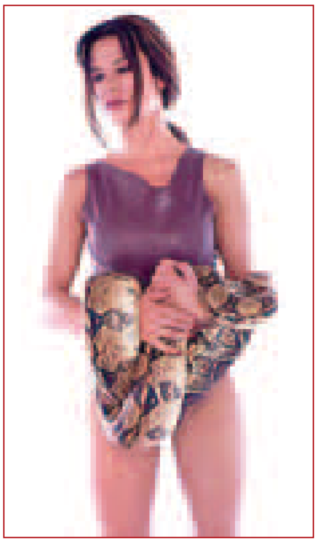
Освоившись с управлением, быстро начинаешь понимать тон игры и логику разработчиков. Наметанный глаз сразу же определял, куда бежать, в

ДИНОТОПИЯ



■ Нет, это не парк Юрского периода.

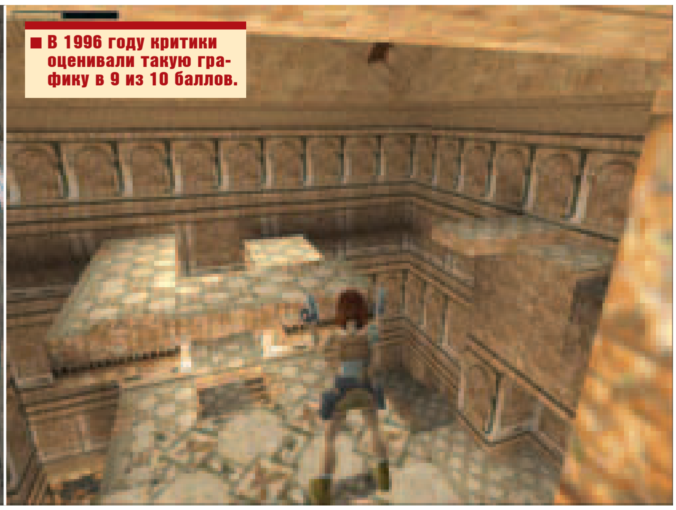
Фанаты ***Tomb Raider*** знают: каждый шаг в этой игре таил опасность. Каждую секунду Лара боролась за жизнь. В узкой пещере за ней гнались громадные валуны, лезвия, выдвигающиеся из стен, пытались расчленить ее, повсюду поджидали ямы, оскалившиеся стальными шипами. Доставало и разное зверье (в первом Tomb Raider Лара сражалась преимущественно с животными): летучие мыши, медведи, тигры, гориллы и даже… тираннозавры, неизвестно каким образом воскресшие в Перу.



В детстве Лара чудом выжила в авиакатастрофе. После инцидента в ней проснулась любовь к скалолазанию и акробатике



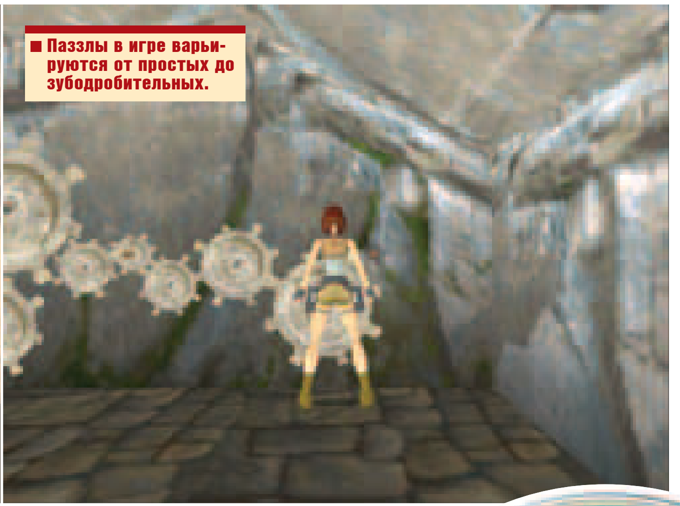
■ Сейчас группа фэнов меняет все текстуры в Tomb Raider на более качественные.



■ В 1996 году критики оценивали такую графику в 9 из 10 баллов.



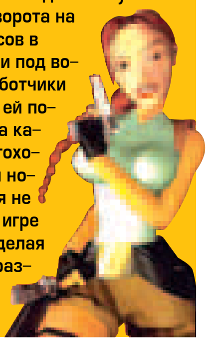
■ В Tomb Raider Крофт стреляла, в основном, в животных. «Гринпис» промолчал.



■ Паззлы в игре варьируются от простых до зубодробительных.

ЖЕНСКАЯ КРУТИЗНА

Сиквел *Tomb Raider* очень похож на оригинал, однако геймплей изменился. Пещер и артефактов стало на порядок меньше, а вот стрельбы – в разы больше. Куда бы ни отправилась мисс Крофт, враги поджидают ее повсюду. Появилось и новое оружие (включая карабин и подводное ружье, стреляющее гарпунами) и новые способности Лары: она научилась карабкаться вверх по стене, покрытой лианами и прочим «лишаем», овладела искусством разворота на 180 градусов в прыжке или под водой. Разработчики позволили ей покататься на катере и снегоходе. Все эти нововведения не позволяли игре надоесть, делая геймплей разнообразным.



какую сторону свернуть, на какой уступ сигануть, куда спрыгнуть, где следует ожидать ловушки и откуда появятся враги.

Типичный отрывок из Tomb Raider выглядит примерно так: пробеги по большому залу, найди и нажми выключатель, вернись обратно, проскочи между мечей, вспрыгни на уступ, потом на уступ повыше, проскочи в открывшийся проход (таймер отвел секунд десять с момента нажатия на выключатель). Затем пристрели парочку тигров и одного медведя, нырни в воду, плыви, пока не начнешь задыхаться, вынырни, отдышись и снова под воду. Найдя выход, сразу же доставай пистолеты – тебя уже давно ждут недружелюбные твари из программы «Дикая фауна». Нет аптечки – не выживешь. Нет патронов для шотгана – не выживешь. Нет шотгана – ну, ты понимаешь...

КОСА И КАМЕНЬ

Первоклассная графика (не забывай, на дворе 1996 год), продуманный сюжет, запоминающиеся анимационные вставки, бесконечные приключения и умные паззлы сделали Tomb Raider мегахитом и принесли десятки наград, включая «Компьютерная игра года». Вторая часть ***Tomb Raider II: Starring Lara Croft***, вышедшая спустя год, укрепила успех. Особый восторг вызвал купальный костюм, в который Лара облачилась по случаю и... коса девицы. Этого многие не помнят, но в Tomb Raider волосы Лары завязаны в узел. Только во второй части серии появилась знаменитая коса мисс Крофт. Многие фэны могли часами наблюдать со стороны, как скачет конский хвост на голове Лары. Учитывая то, что разработчики смягчили угловатость модели Лары и подправили ей грудь, Tomb Raider II пользовался не меньшей популярностью, чем оригинал. Эти две игры разошлись суммарным тиражом в 7 миллионов копий и окончательно прославили Лару Крофт.



■ Разработка Tomb Raider заняла больше 3-х лет.

А вот о бремени славы читай дальше, в рубрике «Взгляд в прошлое». Взлеты и падения, поклонение и насмешки – все там.

Нет аптечки – не выживешь. Нет патронов для шотгана – не выживешь. Нет шотгана – ну, ты понимаешь...



■ Рона Митра (Rhona Mitra) в 1997 году стала первой живой моделью Лары Крофт.



НАША ЛЕТОПИСЬ:



фото Алекс Федечко-Мацкевич www.afm.spb.ru

11 августа 2002 года. Фестиваль "Нашествие". Ипподром г. Раменское.

Шнур и Гарик Сукачев обсуждают совместное выступление. Лидер "Неприкасаемых" только что попробовал себя в качестве бэк-вокалиста "Ленинграда".

Наше
С.Шнуров

Наше Радио
Гарик
Long Live Rock'n'Roll

101,7fm
НАШЕ
РАДИО

Лицензия: серия РВ N7392 от 16 июня 2003 года.



Indiana Jones and the Infernal Machine

Жанр игры: Action/Adventure
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1999 год

Никто не отрицает, что ***Tomb Raider*** создавался не без влияния трилогии Спилберга об Индиане Джонсе. Но странная вещь – ***Indiana Jones and the Infernal Machine*** считается «клоном» серии о Ларе. Произошло так, очевидно, потому, что ранние игры о герое с хлыстом ***Indiana Jones and The Last Crusade*** и ***Indiana Jones and The Fate of Atlantis*** были квестами.
Действие этой крепко сбитой игры разворачивается в спокойном 1947 году. Роли злодеев на этот раз достались не немцам, а русским. СССР всерьез заинтересовался руинами Вавилонской башни... Подозрительно все это. Впрочем, все мы знаем, кому будет сопутствовать удача в поединке за «инфернальную машину» между Индианой и Геннадием.



Alone in the Dark III

Жанр игры: Action/Adventure
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1995 год

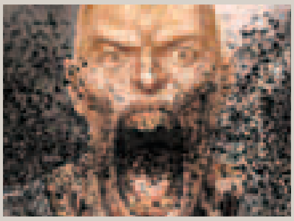
Когда речь заходит о серии ***Alone in the Dark***, на ум чаще приходит ***Resident Evil***, нежели ***Tomb Raider***. Тем не менее, Лара Крофт и Эдвард Карнби – родственные души. В них обоих живет страсть к исследованиям самых мрачных закоулков Земли и разгадыванию опасных загадок.
Alone in the Dark III скроен по лекалам вестерна. Ковбои, индейцы наваxо и зловещие духи – «все смешалось в доме Облонских». Паззлам уделена роль поважнее, чем экшену, хотя поводов для драки тоже хватает. Одна из самых запоминающихся «фич» игры – умерев, главный герой эффектно воскресал в виде пумы. И то верно: как, скажите, бороться с оборотнем, если не при помощи когтистых лап?



Prince of Persia 3D

Жанр игры: Action/Adventure
Издатель: Red Orb Entertainment
Разработчик: Red Orb Entertainment
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1999 год

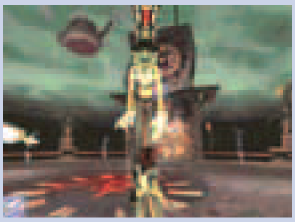
К третьей части безымянный персидский Принц, имеющий самое прямое отношение к рождению малютки Лары Крофт, поистрепался и растерял свой шарм. Переход от двухмерности в 3D дался ему со скрипом.
Сюжет незамысловат: Хасан, брат султана, захватывает власть в королевстве и заточает Принца в темницу. Принцессу насильно выдают замуж. Нашему акробату надо поторопиться, чтобы восстановить мир и порядок в родном королевстве.
Сама игра скучна и некрасива. Не блистал и искусственный интеллект – у врагов наблюдались проблемы со зрением, слухом и ориентацией в пространстве. Добавь к этому камеру, которая гуляет сама по себе, и у тебя сложится примерное представление о ***Prince of Persia 3D***.



The Mummy

Жанр игры: Action/Adventure
Издатель: Konami
Разработчик: Rebellion Developments
Объем: 1 CD
Дата выхода: 2000 год

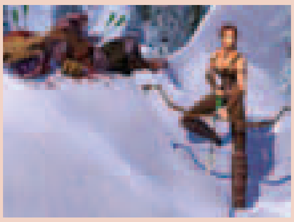
Это – ужасная игра. За ней не стоит ничего, кроме жажды денег, жажды нажиться на успехе фильма «Мумия» с **Бренданом Фрейзером** (Brendan Fraser) в главной роли. Имена златолюбцев хорошо известны: руководство кинокомпании **Universal** уговорило разработчиков средней руки **Rebellion Developments** слабать незамысловатую игрулю a la ***Tomb Raider***, а **Konami** все это дело быстренько издала на PC и PlayStation. Навар поделили на троих. Геймерам достался пресный action/adventure в египетском антураже, с немоверным количеством невменяемых врагов, ленивым дизайном уровней и ужасающей графикой. Единственный плюс: The Mummy помогает при отравлениях – три минуты игры и твой желудок промыт.



American McGee's Alice

Жанр игры: Action/Adventure
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Rogue Entertainment
Объем: 2 CD
Дата выхода: 2000 год

Гениальная игра, шедевр девелоперской мысли ***American McGee's Alice*** достойна тысячи похвал. Это редкий случай, когда идея торжествует над прагматизмом разработчика. Увы, необычность отпугнула многих геймеров. Дорогостоящая игра разошлась тиражом, достаточным лишь для того, чтоб погубить студию **Rogue Entertainment** и надолго оставить **Америкэна МакГи** (American McGee) с огромным багажом идей и... без инвестиций.
История кэрроловской Алисы, рассказанная на новый лад в форме action/adventure, замешана на колоритных персонажах, нехитрых паззлах и безостановочном, хотя и несколько однообразном, действии. Если ты пропустил эту игру пять лет назад, потрудись найти ее сейчас. Она того стоит.



Drakan: Order of the Flame

Жанр игры Action/Adventure
Издатель: Psygnosis
Разработчик: Surreal Software
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1999 год

Drakan: Order of the Flame – проект, начинавшийся на чистом энтузиазме. Трое друзей работали над ним в свободное время, и в результате сделали неплохую игру. Рыжеволосая героиня Ринн на короткий период была даже записана в соперницы Лары Крофт и дала повод новым пересудам о сексизме в игровой индустрии.
В Drakan рассказывается история дружбы воительницы Ринн и древнего дракона Ароха. После того как силы зла похитили младшего брата девушки, та обратилась за помощью к ужасному на лицо, но доброму внутри дракону. Спасательная операция прошла в лучших традициях ***Tomb Raider***. Правда Лара не умеет летать, а за чувство свободного полета в Drakan можно многое простить разработчикам.


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
Продолжение известной Action/RPG игры. Разработкой игры занимается компания Troika Games(создателей Fallout и Arcanum). Игра рассказывает о судьбе главного героя - начинающего вампира. Жанр игры является смесью FPS и RPG, что гарантирует вам возможность пострелять из автоматов, огнеметов, снайперских винтовок и т.п.
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Жанр:
$79.99
Role Playing
Описание:
Главный герой Silent Hill 4 оказался заперт в собственной квартире. Проведя там довольно долгое время, он обнаруживает портал, ведущий в другое измерение – в мир, настолько пугающий и враждебный, что не всякий человек сможет выжить там и не потерять рассудок. Если вы играли в Silent Hill, вы можете представить себе, насколько леденящей кровь окажется эта игра.
Silent Hill 4: The Room
Жанр:
$59.99
Adventure Action
Описание:
Это онлайновая игра. Игра имеет уникальный одноразовый ключ регистрации, который можно использовать для создания только одного аккоинта доступа, по причине сложности проверки такого ключа игра не подлежит обмену или возврату. В игру входит один бесплатный месяц игры (для его активации необходимо ввести номер кредитной карты или предоплаченного игрового времени).
World of Warcraft (US Version)
Жанр:
$89.99
RP Internet Games
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
* Возможность посмотреть внутренности коробок
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

БЛЕСК И НИЩЕТА TOMB RAIDER

ИЛИ КТО ЗАРЕЗАЛ КУРОЧКУ ЛАРУ?

С ноября 1996 года издательство Eidos Interactive продало свыше 30-ти миллионов экземпляров игр из серии *Tomb Raider*. Подобный феноменальный успех выпал на долю лишь нескольких шедевров электронной индустрии: *Final Fantasy, The Sims, Myst...* А началось все в 1993 году, когда малоизвестная английская студия Core Design запустила в производство новый проект.

СВЕЖАЯ КРОВЬ

Разработкой ***Tomb Raider 7*** занята подотчетная **Eidos Interactive** студия **Crystal Dynamics**. Компания известна по экшен-сериалу ***Legacy of Kain*** и свежему шутеру ***Project: Snowblind***. В работе над TR7 участвуют создатель ***Deus Ex*** **Уоррен Уоррен Спектор** (Warren Spector) и **Тоби Гард** (Toby Gard), недавно вернувшийся под крылышко компании Eidos. Впрочем, если последняя не учтет ошибок прошлого, ничего хорошего мисс Крофт не ждет.
Релиз Tomb Raider 7 запланирован на вторую половину 2005 года. Скрестим пальцы на удачу.



■ В TR7 Спектор участвует в качестве консультанта.

Игру планировали выпустить на консоли Sega Saturn. Однако за три года разработки в мире многое изменилось. В результате ***Tomb Raider*** появилась в магазинах сразу в трех версиях: для компьютера, Sega Saturn и Sony Playstation.
Отцом Лары Крофт считается **Тоби Гард** (Toby Gard). Продюсер, главный дизайнер и аниматор игры признается, что первоначальная концепция Tomb Raider не предусматривала Индиану Джонса в юбке в качестве главной героини. На первых концептах изображена женщина-военный, этакая G.I. Jane. Та Лара, которую все мы знаем, родилась после дюжины мозговых штурмов, пересмотров концепции и переделки дизайна. От образа маниакальной охотницы за головами не осталось практически ничего.

ДЕЛА РЕКЛАМНЫЕ

Глава **Core Design Джереми Хит-Смит** (Jeremy Heath-Smith) рассказывает, что студия долго не могла определиться с обликом Лары Крофт. Но надо же как-то рекламировать новую игру! И когда в студию заявились журналисты английской газеты Financial Times, пишущие о перспективах развития издательства **Eidos Interactive**, им выдали чуть ли не первый попавшийся



■ Тоби Гард зачал Лару Крофт... Он ее и убьет?



■ Братья Эдриан и Джереми создали Core Design в 1988 году.

арт с Ларой – с двумя пистолетами, в зеленой обтягивающей майке, шортах, высоких ботинках и с рюкзачком за спиной. После того как арт вышел на страницах Financial Times, образ девушки решили больше не менять. Лара понравилась публике задолго до того, как игра появилась в продаже. Во многом этому поспособствовали СМИ. Сначала газета The Sunday Telegraph опубликовала картинку с Крофт на мотоцикле. Для журнала FACE, посвященного моде и культуре, в Core Design сделали специальный арт – Лара в черном вечернем платье и с автоматом. На шум подтянулись рекламодатели. Эти сразу смекнули, какой потенциал кроется в героине игры. Обувная компания **Timberland** предложила крупный контракт. Однако в Core Design отказались от него и других подобных предложений, дабы не отпугнуть геймеров. Только после того как игра возглавила рейтинги продаж по обе стороны Атлантики, был заключен первый рекламный контракт.

СТАХАНОВЦЫ

В конце 1996 года Tomb Raider выгодно отличалась от многих других экшенов. Полная трехмерность игры и свежесть концепции вызывали зависть у конкурентов. Три с лишним года разработки были потрачены не зря. Core Design удалось создать удобный инструментарий, что позволило студии ежегодно выпускать по новой серии приключений Лары Крофт. Причем, сразу и на PC, и на «Соньке».
Первые две части Tomb Raider были тепло приняты и игроками, и критиками. После выхода ***Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*** серию начали поругивать за однообразность, а четвертая часть ***Tomb Raider: The Last Revelation*** разочаровала многих фанатов серии. Тоби Гард не имел к ним никакого отношения – к тому времени он уже создал свою студию и затеял долгострой ***Galleon*** (в будущем он потерпит с ним полное фиаско). Отряд не заметил потери бойца. У руля сериала встал брат главы Core Design **Эдриан Смит** (Adrian Smith).
Поточная система – новая игра каждый год – привела к тому, что разработчики начали халтурить. Они перепрода-

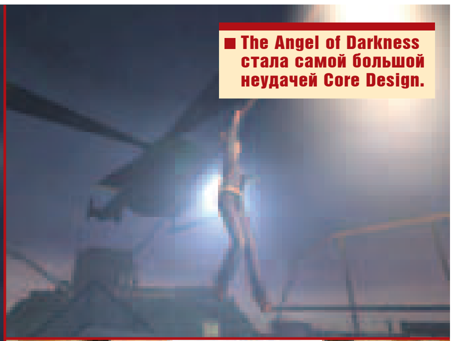








Второй фильм Tomb Raider: The Cradle of Life провалился в кинопрокате. И как провалился!



The Angel of Darkness стала самой большой неудачей Core Design.



Такой Лара предстала на страницах The Sunday Telegraph.

вали одну и ту же игру. Нововведения были минимальны. Так, третья часть отличалась от предыдущих эпизодов кажущейся нелинейностью прохождения, а также парой новых движений для Лары, текстурами чуть лучшего качества и неплохой анимацией. В The Last Revelation появился дневник, «повысился» AI врагов, а в анимационных вставках во время разговоров губы Лары наконец-то стали двигаться.
Руководство Eidos Interactive посчитало, что в угасании интереса к серии следует винить устаревшую концепцию игры, и велело Core Design завязывать с гробницами и пещерами. Что те и сделали в ***Tomb Raider: The Angel of Darkness***, худшей части серии. Курица, несущая золотые яйца, оказалась при смерти.

ЧИСТОСЕРДЕЧНОЕ ПРИЗНАНИЕ

Все точки над i расставил в недавнем интервью основатель и бывший босс Core Design Джереми Хит-Смит. После провала ***Tomb Raider: The Angel of Darkness***, он продал студию Eidos Interactive и основал новую девелоперскую контору **Circle Studio**.

– Я затеял Core Design в 1988 году. Эта компания – мой ребенок, – говорит Хит-Смит. *– Да, я продал ее, но уверяю: я провел лучшие годы своей жизни в Core Design. Мой брат присоединился ко мне вскоре после основания компании. Команда, которую мы собрали, трудилась вместе почти десять лет. Последняя сделанная нами игра из серии Tomb Raider – The Angel of Darkness, была ужасна. Мы все жили словно в кошмаре. Последние 12 месяцев ее разработки мы вкалывали по 7 дней в неделю, не меньше 15 часов в сутки.*
В Core Design мы переходили от одной игры к другой. У нас не было пяти минут, чтобы сесть и осмыслить допущенные ошибки. Качество игр серии Tomb Raider снижалось из года в год. Мы пытались угодить всем, боясь негативных рецензий. Парни, отвечающие за продажи, убеждали нас, что серия нуждается в переменах, что Лара должна отправиться в город, побывать там-то, и там-то, и там-то... Мы так и сделали. Но это уже не была Tomb Raider. Я усвоил урок: нельзя менять формулу успеха. Посмотрите на ***Final Fantasy****. Разработчики улучшают серию с каждой новой частью, но по сути, эта та же самая игра, что и первая FF. Радует только то, что я заработал на Tomb Raider тонны денег...*



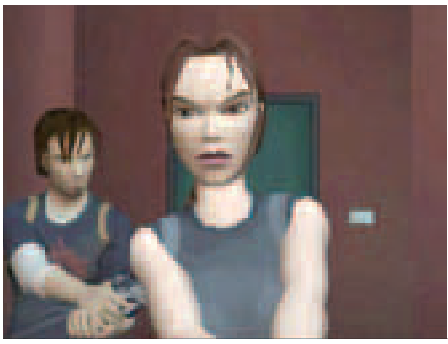
Анджелина Джоли (Angelina Jolie) была неплохой Ларой.

БЕРЕМЕННОСТЬ NON-STOP

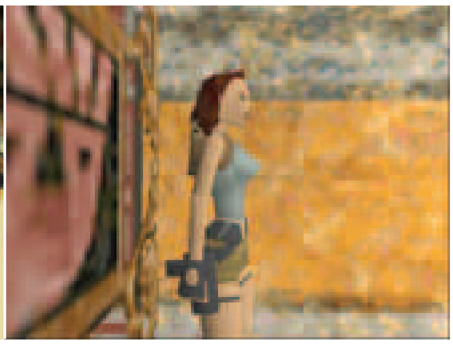
Один из создателей ***Tomb Raider*** **Эдриан Смит** (Adrian Smith), рад, что расквитался с «мыльной оперой» и **Core Design**:
– Tomb Raider был громадным камнем на наших шеях. На протяжении 5 лет мы должны были сдавать мастер-диск новой части каждые 9 месяцев. Работенка не из легких, я скажу. Core Design хотела заниматься и другими проектами, однако в ***Eidos*** *постоянно твердили, сколь важен франчайз для издательства. И это хорошо, что Tomb Raider 7 делают новые люди. Возможно, они привнесут свежее веяние в игру. Хотя... не уверен.*



В жизни Смита больше нет места Ларе Крофт.







10 ЛЕТ НАЗАД



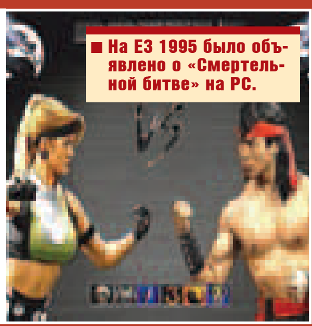
Первую E3 посетил даже Майкл Джексон.

СТАВКА НА WINDOWS

Главным событием весны 1995 года стала **Electronic Entertainment Expo**, в миру называемая просто E3. Первая выставка достижений электронной индустрии проходила с 11 по 13 мая в Лос-Анджелесе и имела большой успех – ее посетили 38 тысяч человек.

«Когда мы затевали E3, игры были «третьей ногой» индустрии развлечений», – говорит один из родоначальников знаменитой выставки **Дуглас Ловенштейн** (Douglas Lowenstein). – *«Они прозябали в тени кино и музыкального бизнеса. Сегодня электронные игры – центральная часть поп-культуры».*

На E3'95 господствовала компания **Sony**, презентовавшая свою PlayStation. Японцам удалось «подкупить» даже **Питера Молине** (Peter Molineux) – было объявлено, что консольная версия ***Syndicate: Corporate Wars*** выйдет раньше компьютерной. Что касается PC-игр, то тут все надежды связаны с новой операционкой Windows 95. Для нее анонсировали изрядное количество игр, включая порт ***Mortal Kombat 3*** от **Midway** и ***NHL Hockey '96*** от **Electronic Arts**.

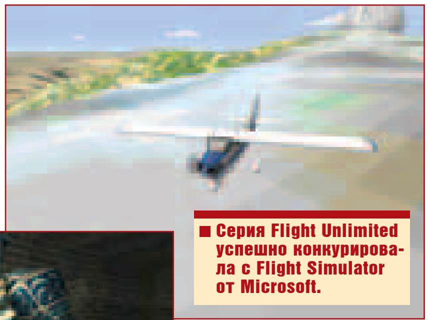


На E3 1995 было объявлено о «Смертельной битве» на PC.

5 ЛЕТ НАЗАД

EIDOS ПОДВЕЛА

Пять лет назад, в мае 2000 года оборвалась жизнь талантливой студии **Looking Glass**, подарившей миру гениальные ***Thief: The Dark Project*** и ***Thief II: The Metal Age***, а также серию симуляторов ***Flight Unlimited***. На протяжении трех лет студия боролась за выживание. После релиза в феврале 2000 года Thief II, разработчики взялись за несколько проектов (включая ***Thief III*** и неизвестный экшен для **Microsoft**), и тут... из банка позвонили сообщить о нулевом балансе на счету. Увы, проценты, положенные студии с выручки за Thief II, еще не подоспели. В этот черный день руку помощи не протянул ни мистер Гейтс, ни **Eidos Interactive**, с которой у Looking Glass был подписан договор о сотрудничестве. В английском издательстве заявили, что компания сама испытывает финансовые трудности (ту же песню Eidos поет и сегодня).



Серия Flight Unlimited успешно конкурировала с Flight Simulator от Microsoft.

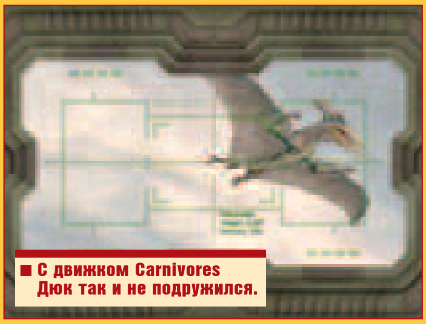


Деньги за Thief II сотрудники LG получили уже после закрытия студии.

ПРОКЛЯТЫЙ ДЮК

Глава **3D Realms Джордж Бруссард** (George Broussard) распустил слухи о грядущей демо-версии ***Duke Nukem Forever***. В своем «дневнике разработчика» он вдруг вспомнил демо ***Half-Life***, отличавшееся необычной продолжительностью, и клятвенно заверил, что демонстрационная версия DNF будет не короче. Пара уровней – это уж точно. Вот уж и ***Half-Life 2*** вышел, а над Duke Nukem Forever по-прежнему висит проклятье "When it's done".

В мае 2000 года была также анонсирована ***Duke Nukem: Endangered Species***. Разработку поручили киевской компании **Action Forms**, ставшей известной благодаря серии ***Carnivores***, посвященной охоте на динозавров. Бруссард лично выразил восхищение движком украинской команды и пообещал: в Endangered Species найдется место паре элементов из DNF. Однако вскоре бюджетный проект про Дюка и охоту был закрыт.



С движком Carnivores Дюк так и не подружился.

РОМЕРО В ГНЕВЕ

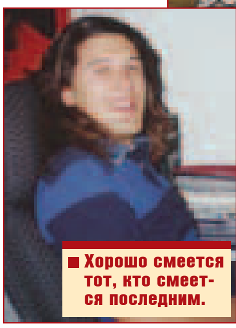
22 мая в продажу поступила ***Daikatana***. Настал судный день для **Джона Ромеро** (John Romero), обещавшего геймерам манну небесную. На E3 2000 он в основном оправдывался за Daikatana, поскольку на нескольких сайтах демо-версия была обругана в пух и прах.

– Миллионы людей не слышали про эти сайты, – бесился старина Джон. – *Эти люди просто приходят в магазины, видят игру и говорят: «О, это же новинка от того парня, который сделал* ***Doom***, ***Quake*** *и* ***Heretic***. *Пожалуй, я куплю эту игру». Я буду счастлив, когда появятся нормальные рецензии, потому что полная версия Daikatana гораздо лучше и круче демки.*

Когда появились «нормальные» рецензии, Ромеро взвыл. На авторитетном сайте **GameRankings** суммарный бал Daikatana получится 53 процента из 100.



«Не нравится Daikatana? Не покупайте!», – кричал Ромеро. Так и вышло.



Хорошо смеется тот, кто смеется последним.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА ПРЕДУПРЕЖДАЕТ – ЧТЕНИЕ РУБРИКИ ПОЛЕЗНО ДЛЯ ВАШЕГО ЗДОРОВЬЯ

На форуме нашего сайта то и дело слышатся возгласы недовольных его посетителей: «Почему вы издевательски отвечаете на письма читателей?», «Где серьезность?», «Рубрика потеряла свою привлекательность», «Давайте вместе повесим почтальона», – ой, это уже из другой оперы. Что ж, слово читателя – закон. С этого номера в каждом выпуске «О наболевшем» можно будет с легкостью обнаружить толику серьезности и привлекательности. Довольны?

На письма отвечал Даниил Леви

ПИСЬМО НОМЕРА



Здравствуй, редакция журнала «PC ИГРЫ»!
Вы, наверное, будете удивлены, увидев, откуда пришло письмо. Но, речь не об этом. Сам ваш журнал прибежать ко мне не мог, а жаль. Но вот однажды мой друг, будучи проездом в Москве, заметил четвертый номер «PC ИГР» на книжном прилавке и купил его. Когда же я в первый раз увидел журнал, сильно удивился (не ожидал я появления такого качественного издания). Месяцы летели, а четвертый ваш выпуск пылился на книжной полке. Каждый день я проглядывал все странички журнала. В глаза первым делом бросались яркие картинки рубрик «Рецензии» и «Обрати внимание!». Ваши прогнозы выхода игр на прилавки просто ошеломляющие.
В целом, я фигею от журнала, хоть он и старый (четвертый все-таки номер). Уважаемая редакция, прошу помочь мне. Я хотел бы подписаться на получение «PC ИГР» хотя бы один раз в три месяца. Help me please!

Иван из Ивановской обл.

Привет, Иван!
Мы несколько не удивились, увидев, откуда пришло твое письмо, ибо и не такое видали. Чего нам удивляться Ивановской области, когда в редакцию то и дело доставляют письма из засекреченных городов нашей необъятной Родины или вовсе из других стран? Открываешь бывает письмо, а там "Hello, Daniil, how are you...?".
Но мы отвлеклись от столь обширной темы твоего письма. Я очень рад, что за прошедший с момента выхода четвертого номера журнала год, он не успел надоесть, и ты все равно с удовольствием перечитываешь его материалы. Думаю, подписываться на «PC ИГРЫ» тебе не имеет никакого смысла, ведь четвертый номер с прекрасной эльфийкой на обложке тогда покажется устаревшим и потеряет свою нынешнюю актуальность. Пожалуйста, продолжай читать его и впредь, а через годик-другой черкани мне небольшое письмецо. Очень уж интересный ты парень, Иван из Ивановской области деревни Иванково.

Здравствуйте, «PC ИГРЫ»!
Сегодняшним утром я, одеваясь, локтем задел чашку и пролил кофе на стопку журналов. Тут же я с досадой обнаружил, что изрядная доля кофе попала на номера моего любимого журнала «PC ИГРЫ», так как они находились на самом верху (ваш журнал я читаю чаще других). Я бросил одежду и стал разбирать стопку. И вдруг заметил, что «PC ИГРЫ» совершенно не намокли (только кофе каплями собрался на обложке), как будто так и лежали в стороне, зато другие журналы все вздулись и испортились. Не могли бы вы сказать, как приготовляется бумага для обложки, что она получается такой стойкой к горячим жидким веществам?

Никишин Nick Женя из Москвы

Дорогой Евгений, доброго тебе времени суток. Секрет изготовления водостойкой обложки является запатентованным изобретением нашего издательского дома. Вот почему другие журналы «вздулись и испортились», а наш сохранил свой первоначальный блеск и привлекательность. Детально описывать все стадии производства обложки я не имею права, но с удовольствием расскажу самые азы.
Те две недели, что проходят с момента сдачи номера в печать до его появления на прилавках города, тратятся именно на создание фирменной обложки (а ты думал, это остальные страницы печатают так долго?). Специальная древесина, доставляемая из лесов Южной Америки подвергается многоступенчатой обработке на крупнейшем заводе Великобритании, дабы потом, спустя несколько дней готовые волокнистые материалы попали в Финляндию. Загружать твой светлый разум техническими особенностями изготовления обложки я не стану, а скажу лишь, что «лицо» журнала в течение трех дней подвергается клиническим испытаниям, во время которых обложку обливают литрами холодной и горячей воды, подвергают воздействию высоких температур и проверяют на прочность путем разрывания ее двумя разъяренными финнами. Так что не волнуйся, если вновь прольешь на наш журнал кофе – он нам не страшен.

Здравствуйте, уважаемые редакторы журнала **«PC ИГРЫ»**. К сожалению, у меня нет всех выпусков вашего издания – банально не хватает средств. Но мне бы очень хотелось, чтобы вы ответили на мое письмо. Я являюсь большим поклонником серии **Grand Theft Auto** и меня интересует вот что:
1) Выйдет ли **San Andreas** на PC?
2) Когда и где купить?
3) Будет ли в вашем журнале статья об этой игре?

Евгений Шваб из Тверской области

Привет, Женя. Мне очень жаль, что ты не можешь покупать все номера нашего журнала, но, чтобы ты сильно не переживал, я постараюсь максимально объемно ответить на твои интересные вопросы.
1) GTA SA обязательно выйдет на PC.
2) Ее можно будет купить в магазине в тот день, в который она выйдет. А можно в магазине на следующий после выхода день, а можно в магазине... В общем, ты понял.
3) Непременно. Причем уже в следующем номере.

Привет всей редакции «PC ИГР», а лично тебе, о великий почтальон.
У меня есть совет. Вам обязательно нужно что-то делать с DVD дисками. Они частенько попадаются бракованными. Сзади на них я нашел пятно в виде полумесяца. Комп жужжит, жужжит, а прочитать не может. У меня такая фигня аж с тремя дисками. Я звонил к вам в редакцию, а там сказали прислать диск по почте (живу я в Костроме). Ну и где у меня столько лишних денег, чтоб диски отсылать?

Sanya Djerin

Здравствуй, очередн... т.е. еще один многоуважаемый читатель.
У меня есть для тебя совет – не ешь по утрам грибы. Тогда никаких полумесяцев на дисках точно не появится, а компьютер перестанет жужжать, превращаясь в неправильных пчел из того самого мультика, и начнет добросовестно выполнять свои основные обязанности. Я понимаю, что костромские грибы – самые лучшие в России, ибо сам, и не раз, но, очень тебя прошу, – перестань, ведь ты еще так молод.

Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу

Кстати, отправка диска в Москву почтой России стоит примерно 1 доллар США. Хотя, ты совершенно прав, я бы не стал заниматься этим.



Здравствуйте, редакция журнала «PC ИГРЫ». Пишет вам почти постоянный ваш читатель. Очень уважаю ваш журнал, хотя на компе играю в основном в консольные игры под эмуляторами. На моем счету серия **Final Fantasy**, **Chrono Cross** и т.д., не считая вороха игр для **Dendy**, **Sega**, **Nindendo**. Но это так, детали. А теперь главное. Воодушевившись статьей об игре ***"Космические рейнджеры 2"*** в номере 12 за 2004 год, я вспомнил о более прямом назначении компа и решил приобрести данный шедевр. Зашел в одно уважаемое и зарекомендовавшее себя местечко. После взгляда на прилавок желание что-то покупать сразу отпало. На некотором расстоянии друг от друга лежали две коробочки ***«КР2»***, но они были похожи между собой как слон и рояль (извините, анекдот вспомнил). Первая имела такое оформление: вверху логотип «КР2», внизу – групповая фотография братских народов Вселенной. На второй во всю обложку красовалась оркоподобная физиономия. Это – цветочки. Ягодки – над названием игры заметная надпись крупными буквами: «ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!» Сразу стало интересно, с какого языка был произведен перевод? Платить требуемую сумму только за удовлетворение любопытства как-то не очень хотелось. Не могли бы вы описать признаки настоящей игры, дабы не возрадовались пираты полученной прибылью из кровно сэкономленных средств.

Владимир Хабаров (turpin@rambler.ru)

Здравствуй, Владимир!
Чтобы в будущем отличать лицензионные копии от пиратских, внимательней смотри на графу «Издатель в России» в наших материалах. Так ты точно будешь знать, какая компания занимается легальным распространением игры на территории России. «Космических Рейнджеров 2» издает фирма «1С». Так что смело покупай первый описанный тобою вариант диска – он правильный.

Супер-пупер-друпер, мега-ультра-гамма редакция любимого всеми игроманами журанала «PC ИГРЫ». Хочу у вас спросить: в чем отличие между *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* и *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*? Спасибо.

Силаев Антон из Московской области

«Хэлло, браза Антон!» хотел было написать я, но тут же получил по уху от литературного редактора. «Некорректно», говорит. Исправляюсь. «Здравствуйте, Антон Александрович» – и тут же подзатыльник от главного редактора: «Забыл концепцию журнала!? Мы к читателю на «ты». Он для нас друг». Забыл, виноват. Исправляюсь.
Привет, в общем, друг-Антон. Получив твое письмо, мы призадумались. А действительно – чем? Для поиска единственного правильного ответа на такой вопрос мы силком отправили корпаротивного Eddy в Киев, в гости к разработчиком из **GSC**. Спустя две недели веселых приключений, обедов в «Пузата-Хате» и дегустации пива «Славутичи» виртуальный редактор вернулся, собрал нас в темной комнате и шепотом приоткрыл завесу тайны. Оказывается... О нет! Я не могу этого сказать. Мне страшно... В общем, кто бы что ни говорил, но разница... Нет! Дайте, пожалуйста, стакан воды и валерьянку. Ага, спасибо...
Итак, Антон, информация под грифом «СС» – разница между ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** и ***S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*** заключается в... НАЗВАНИИ! Как же мы раньше до этого не додумались? Посуди сам: между "Shadow of Chernobyl" и "Oblivion Lost" действительно существуют различия. Впрочем, если ты остался недоволен моим ответом, подожди еще несколько номеров и все узнаешь сам.

Здравствуйте «PC ИГРЫ» и лично Даня Леви. У меня проблема – когда я читаю ваш журнал на свету, то он отсвечивает мне в глаза, и я ничего не вижу. Из-за этого мне приходиться закрывать текст рукой. Пожалуйста, вкладывайте в журнал темные очки.

klen1 (klen1@mail.ru)

Привет, Первый Клен. Прежде всего, разреши тебя поблагодарить – ты один из первых, кто адресовал письмо лично мне. Очень приятно.

ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ



Идет по кладбищу мужик
Вдруг боязливо оглянулся,
И огласил кладбище крик,
Мужик замолкнул и запнулся.
Увидел страшного урода,
Таково, что не сыщет свет!
Ужасная смотрела морда,
А на зубах - кровищи след.
Мужик с ума сошел от страха,
Попятился назад, упал.
А та паршивая мордаха
Пред ним открыла свой оскал!
Вдруг разбежалась, сиганула,
Вцепилась в руку и тогда...
Мужик проснулся и подумал -
Играть в Doom надо меньше иногда.

RamZez



Ниже - стихотворный ответ для конкурса «Полный вперед».
Жаль, что неправильный.
На первый вопрос дам примерный ответ:
Наверное, это семнадцатый век.
На море, скорей всего,
был полный штиль,
Вернулся живым только
Дюмон Дюрвилль.
Уверен я в том, что Колумб возвратился
На «Нинье», а «Санта» на рифах разбился.
Путь в Индию через лазурь океана
Открыл нам, конечно же, Васка да Гама.
Пиратов, что вражеский трюм обчищали
Конечно же каперами называли.
Корсарами той приключенческой эры
Являлись Карибских морей флибустьеры.

Илья Безруков из Рязани



А насчет темных очков мы обязательно подумаем. Ведь скоро наступит лето, а значит все больше геймеров будет читать наш журнал при свете, грея свои круглые животики на золотистых пляжах. Темные очки здесь действительно не помешали бы.

Ы! Думаю, я далеко не первый, кто начал свое письмо именно так. После прочтения длинного предложения Станислава (из 14-го номера), который дважды упомянул мою гарную фамилию, мне на радостях захотелось чего-то большого и чистого. Помыл слона. Не помогло. Тут пришел почтальон и принес пачку синих чернил (кто угадает, каким цветом напечатано это письмо, получит в подарок мой струйный принтер с длинной струи 7 метров). И тут я решил написать вам про «Страдания молодого Вектора». Ведь жизнь, она полосами: не везет, не везет, потом ка-а-ак не повезет...
Дело в том, что я собирался порадовать любимую редакцию комиксами по ***Counter-Strike*** про то, как бравый ламер Bot-Win-Nick (Ботвинник) выносит ботов на карте de_aztec. Использовав **3D MAX** Studio, скрины из игры и графические редакторы я сделал целых три страницы! И вот сижу я, отдыхаю, смотрю ролик ***Half-Life 2,*** селедку кефиром запиваю. Вдруг осенило – у Гордона Фримена угол зрения 75 градусов! А я-то думаю, что мне так фигово. Ну, выбежал из комнаты носик припудрить. Возвращаюсь, значит, из туалета, а моя собака лежит на клавиатуре, и комп как-то странно винчестером потрескивает. Оказалось, пес форматировал мне жесткий диск. Слава Богу, что у меня нет интернета, а то бы пес наверняка вскрыл бы секретные файлы Пентагона. И тогда уже никогда бы я не сел на любимый диван, не включил бы телевизор, не увидел бы в очередной раз рекламу: «...зубная щетка Колгейт удаляет потемнения на эмали унитаза до 51% лучше...». Хотя и в этом есть свои плюсы. Но факт остается фактом – весь мой комикс пошел псу под хвост. Поэтому предлагаю всем присоединиться к созданию флеш-мультфильма с моими персонажами.
P.S. Моя соседка баба Груша (она же Сонька Золотая Ручка, она же Манька Облигация) стащила из почтового ящика январский выпуск самого правильного журнала о компьютерных играх. Я сам слышал, как она жаловалась, что ее патефон плохо читает ваш DVD.

Гобачев Роман aka Вектор
из Санкт-Петербурга

Здарово, Роман! Ты прав – за последние месяцы число писем, начинающихся с прекрасной «Ы» возросло в разы. Дабы, наконец, прекратить это издевательство над русским языком заявляю, – те послания, где хоть раз будет использована буква «Ы», впредь в рубрику «Муха-ха-ха»... т.е., прости, «О наболевшем» не попадут, а их авторы подвергнуться вечному преследованию специальных агентов нашего журнала.
Кстати, настоятельно рекомендую тебе вновь начать работу над комиксами по CS. Ну, а чтобы очередная собака не испортила плоды твоих стараний, Eddy, по просьбе высших чинов Пентагона, решил подарить тебе морскую свинку. Это прекрасное животное настолько беззащитно, что никогда не додумается ни форматнуть твой жесткий диск, ни есть селедку с кефиром, ни смотреть на Гордона Фримена под углом в 75%. В общем, идеальный друг.
А насчет DVD и бабы Груши – посоветуй ей открыть диск через встроенный в патефон «Проводник». Если не получится, пусть напишет письмо Семену Чирикову. По идее, со сменой завода, наши диски должны проигрываться на всех марках патефонов. Тут, видимо, баг какой-то.

Привет вам, «PC ИГРЫ», из далекого Оренбурга. Уже год, как я являюсь преданным поклонником вашего журнала, но написать решился только сейчас – от безысходности.
Дело в том, что меня очень беспокоит ситуация, происходящая сейчас на рынке компьютерных игр. А ситуация и впрямь тревожная. Похоже, начинается процесс, о котором говорил Сергей Орловский в интервью вашему журналу (номер 9 за

аш третий номер журнала,
аписать и дать свою критику журналу

2004 г.): крупные компании не дают пробиться на простор молодым и амбициозным разработчикам. Это не может не сказаться на качестве игр. Что же мы видим? О штамповке идей даже не хочется писать: эта проблема жила, живет и будет жить. Спросите у любого геймера, какие игры он больше всего ждал в 2004 году, и большинство ответят: ***DOOM 3, Half-Life 2*** или ***The Sims 2.*** Я ни в коем случае не умаляю заслуг разработчиков – это действительно великолепные игры. Однако издателями этих проектов были развернуты крупномасштабные рекламные кампании, поэтому эти игры и ждали. И все бы ничего, но беспокоиться заставляют цифры в названиях. Где же свежие мысли? Где душа? Вы правильно написали в статье про третий DOOM: «духа того самого DOOM в игре нет». Того самого духа, который, по сути, обессмертил великое имя DOOM. Даже во время игры в прекрасно сделанную третью часть меня не покидала мысль, что я играю в продолжение великой игры, в ее тень. Отогнял эти мысли – ничего не получилось. То же самое и с «Халфой», и с «Симсами», хотя я и не фанат творения Maxis, но не считаться с его успехом невозможно. Компьютерным миром завладели деньги, безрассудно уничтожая главное, что есть в играх – душу. Игра без души, что пирог без начинки – невкусно, но если есть нечего (или кругом такие же пироги) поневоле съешь. А взглянуть на ожидаемые проекты? ***S.T.A.L.K.E.R., «Блицкриг 2», «Корсары 3» , Battlefield 2*** – опять сплошные продолжения, только украинское творение несет в себе что-то новое. И снова мощные рекламные кампании. При этом вышеперечисленные игры действительно ждут (ради ***«Корсаров 3»*** я даже принял участие в вашем конкурсе из прошлого номера), но великими им, увы, не стать, хотя бриллиантами, способными украсить корону игр, вполне вероятно. Что еще? Огромное количество тайкунов (по-моему, мы только горячо любимой **Microsoft** не управляли), игр во вселенной ***Star Wars***. Новые тенденции – штамповка **«Гарри Поттера»** и **«Властелина Колец»**. А великолепная World of Warcraft – тоже продолжение давно известных событий, та же обстановка, лишь в другой оболочке. Последняя игра «с душой», в которую мне довелось играть – ***Siberia***, продолжение которой – тот же пирог без начинки. Сомнений нет, искусство в компьютерных играх исчезает, началось царствование денег, уже поглотившее создателей ***Fallout***. Пока люди не поймут, что компьютерная игра – это тоже искусство и тоже имеет душу, ситуация продолжится. Хотя, может быть, я ошибаюсь, и все написанное – не более, чем плод моего пессимистичного воображения? Но мне от этого не легче. Скажите, неужели все так плачевно?

Сергей Курушкин

Привет, Сергей. Да, ты все описываешь правильно – деньги давно захватили власть в этом мире. Ну, согласись, зачем людям изобретать что-то новое, если уже от небольших модификаций старых идей они получать выгоду? Правильно – только из любви к искусству, которой в этом мире очень мало.
Но не все так плохо. Во-первых, игры с душой по-прежнему появляются (стоит лишь внимательней к ним присмотреться), а, во-вторых, ты теперь сам можешь определить, кто работает ради искусства, а кто ради денег. И еще, пойми наконец, что «раскрученные» проекты – это реальность сегодняшнего дня, и никуда от нее не деться. Относись к этому спокойно и не позволяй глупому пиару захватить твой незамутненный мозг. Удачи!

Привет глубоко уважаемой, глубоко почитаемой и читаемой, и истертой до всех дыр редакции журнала «PC ИГРЫ»! Пишу я вот о чем: как и все нормальные геймеры я сплю ночью, и мне снятся приятные сны. Но недавно после прочтения перед сном вашего журнала, мне стал сниться сон, будто я нахожусь в какой-то гостинице. Осматривая ее я вдруг случайно увидел Диму Голубничего. Я сказал, что являюсь читателем «PC ИГР» и взял у него автограф. А потом он предложил мне пойти с ним на интервью с директором «Акеллы». В конце интервью главред сказал, что я могу приехать в редакцию и посмотреть на вашу работу. И все шло хорошо, если бы не мама, которая пришла будить меня в школу. Вот такой у меня был сон.
P.S. А вы хоть каким-нибудь играм оценку 10.0 ставили?

VovaNET@yandex.ru

Привет, тому, кто глубоко почитает и читает, а также истирает редакцию журнала до всех дыр.
Очень хорошо, что сейчас по ночам ты видишь такие позитивные сны. Мне о таком остается только мечтать. Вчера, например, всю ночь снился ***QuarK Express 5.0*** с открытой версткой дневника по замечательному ***«Блицкриг 2»***. Она, эта приснившаяся мне верстка, летала вокруг меня, то приближаясь, то вновь удаляясь. Интересно, если такие сны мне снятся после трехчасовой работой с версткой, что по ночам видят верстальщики, которые Quark не выключают целыми сутками?
А насчет «десятки» играм – нет, не ставили. И в обозримом будущем вряд ли поставим. Кстати говоря, Вова и другие читатели, а как вы считаете, должны ли мы награждать великолепные игры десятками или этого заслуживают только идеальные проекты (коих, конечно же, нет, и не будет)? Этот вопрос уже давно порождает множество редакционных споров. Согласись, ведь, надо же нам хочь о чем-то спорить, в конце концов!

и оформление большое вам спа
и спасибо Инне дизайнеру

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА

Цена подписки на 20% ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа,
даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Бесплатный телефон
по всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС,
БиЛайн, Мегафон)

**Закажи журнал
в редакции
и сэкономь деньги**

Стоимость заказа на «PC ИГРЫ» + 3 CD или DVD



110р	за номер (экономия 30 руб.*)
660р	за 6 месяцев (экономия 180 руб.*)
1188р	за 12 месяцев (экономия 492 руб.*)

Стоимость заказа на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель: PC ИГРЫ»





540р	комплект на 3 месяца (экономия 300 руб.*)
1020р	комплект на 6 месяцев (экономия 600 руб.*)
1920р	комплект на 12 месяцев (экономия 1440 руб.*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, БиЛайн, Мегафон.
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

- ☐ на журнал РС ИГРЫ + 3 CD
- ☐ на журнал РС ИГРЫ + DVD
- ☐ на комплект РС ИГРЫ+3CD+Путеводитель:РС ИГРЫ
- ☐ на комплект РС ИГРЫ+DVD+Путеводитель:РС ИГРЫ

на ☐ месяцев

начиная с ____________ 2005 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________

область/край ____________

город ____________

улица ____________

дом ____________ корпус ____________

квартира/офис ____________

телефон (код) ____________

e-mail ____________

сумма оплаты ____________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ____________ 2005 г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ____________ 2005 г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

КОЛУМБИЙСКИЕ БУДНИ

МУЧАС ГРАСИАС, ДОН КАРЛОС!

Семья бедного Алохо никогда не забудет всего, что вы для нас сделали. Починка башмаков – не самое доходное дело в нашей сельве; белый порошок – куда интереснее. Старик Алохо возит его проклятым гринго всего один раз в месяц, но денег за поездку хватает всей его семье. Мучас грасиас, дон Карлос, и храни вас Пресвятая Дева Мария! Алохо понимает это сложное слово – «экономика». Проклятые гринго дают нам оружие, адвокатов и демократию, а мы даем им белый порошок. Каждый делится тем, чего у него в избытке. Это хорошо, это помогает старику Алохо сводить концы с концами.

Плохо будет, если старика Алохо поймают: некому будет кормить семью. Эти паршивцы в погонах уже прислали Алохо какую-то бумагу, да вот читать в нашей глуши никогда не учили. Быть может, читающий эти строки замолвит за старика словечко? А Алохо прибережет для добрых людей три жестких диска **Seagate 160GB** и целых **13 коробок** с игрой ***«Xenus: Точка кипения»***. Было бы неплохо правильно заполнить этот чертов бланк, да отправить его им по электронной почте **xenus@pc-games.ru** или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»**. Можно также забросить письмецо им лично по адресу Москва, Дмитровский переулок, д.4 стр.2, но это уж только если случится проезжать мимо.







1. Каковы размеры мира Xenus?
- 413 кв. км;
- 625 кв. км;
- 1000 кв. км;
- науке не известно.



2. Дочь главного героя Xenus работает:
- журналисткой;
- секретарем;
- военной медсестрой;
- адвокатом.

3. Сколько противоборствующих сторон в Xenus?
- две;
- пять;
- шесть;
- восемь.



4. Какой водный транспорт присутствует в Xenus?
- подводная лодка, катер;
- рыбацкая шконка, катер;
- корабль, катер;
- подводная лодка, корабль.



ДОСКА ПОЧЕТА



Потихоньку мы начинаем подводить итоги акции «Алло, мы ищем таланты!», стартовавшей еще в январском номере журнала. В этом номере почтеннейшая публика узнает победителей конкурсов на рисунок персонажа из ***«Властелина колец»*** и создание карты любимого района в редакторе ***Half-Life 2***.

рис. 1

МИЛЫЕ ЗВЕРУШКИ



рис. 2

Орки, видимо, самые популярные персонажи трилогии Толкина среди наших читателей. Двое из трех призеров выбрали эту «милую зверушку» в качестве конкурсного персонажа. По итогам работы жюри, первое место конкурса досталось **Александру Курьянову** из Беларуси [рис.1]. Он и получает наш главный приз – посещение **КРИ 2005**, планшет для рисования **Mouse Pen 8x6** от спонсора номинации компании **Genius** и DVD-издание игры ***Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth***. Второе место занял **Алексей Яковлев** [рис.2], и его приз – коллекция игр по «Властелину колец» от компании **«Софт Клаб»** уже должна была доехать до своего владельца. И третье место осталось за **Михаилом Гладких** [рис.3]; его поощрительный приз – DVD-издание игры Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth.

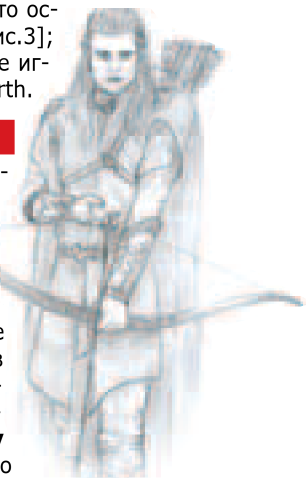
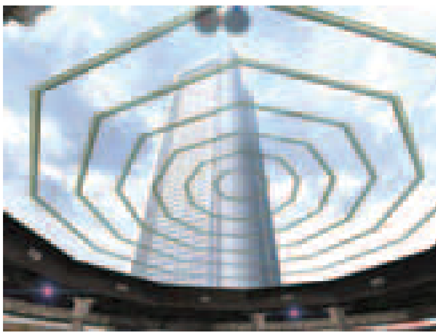


рис. 3

HALF-LIFE 2 НЕПОПУЛЯРЕН!

Во всяком случае, среди тех из наших читателей, кто увлекается созданием уровней для игр. Честно говоря, уровень, хотя бы минимально соответствующий заявленным в конкурсе требованиям, нам в редакцию пришел только один. Да и тот для CTF-режима ***Unreal Tournament 2003/2004***. Но зато этот уровень действительно поразил всю редакцию. Это центральное здание «Газпрома» [рис.4, рис.5, рис.6], что находится в Москве на ул. Наметкина. Почти профессиональная работа, браво! Памятуя о целях акции, мы решили здесь отступить от правил конкурса, и дать возможность **Сладкову Александру** посетить КРИ 2005 в качестве полноправного участника. Кроме этого, от редакции и компании «Софт Клаб» мы отправляем ему ту самую коллекцию игр из серии ***Half-Life*** – возможно, в следующем году Александр так же хорошо






MOUNTAIN BIKE
ACTION
ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ
О МАУНТИНБАЙКЕ
В ПРОДАЖЕ С 6-го АПРЕЛЯ

Полный вперед!

Итак, тысяча чертей, у нас есть победитель! Мадемуазель Фортуна распорядилась одеть адмиральскую шляпу на **Дмитрия Широбакина** из Москвы. Не будем перечить леди. Боцман! Распорядись отправить юнге коллекцию из 10 лучших фильмов о пиратах и морских приключениях, экземпляр ***«Корсаров 3»*** с автографами разработчиков и мою адмиральскую шляпу! Две подборки из 7 морских игр от **«Акеллы»** и по копии «Корсаров 3» достались также **Наталье Даниловой** из п. Сагоядное и **Евгению Зыку** из г. Москва-33. Также пять экземпляров «Корсаров 3» уезжают к **А. Герасимову** в Йошкар-Олу, **Роману Клюхину** в Шую, **Роману Ибрагимову** в Чебоксары, **Даниле Рудольфу** в Балаково и **Никите Воскобойникову** в Нижний Новгород. Разбирайте подарки и марш на палубу!



ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. **События фильма «Пираты Карибского моря: Проклятье Черной жемчужины» происходят в XVII веке.**
2. **Первое кругосветное путешествие, вернувшись живым в порт отплытия, совершил Фрэнсис Дрейк.**
3. **Колумб вернулся из первой экспедиции на «Нинье».**
4. **Путь из Западной Европы в Индию вокруг Южной Африки открыл Васко да Гама.**
5. **Пиратов, занимавшихся грабежом только неприятельских судов, называли каперами.**
6. **Изначально словом «корсар» называли морских разбойников Северной Африки.**



КРУЧУ, ВЕРЧУ, ЗАПУТАТЬ ХОЧУ



Правильных ответов на конкурс от компании **«Новый Диск»** из №15 получилось всего раза в два больше, чем, собственно, призов. А значит, и шансов получить заветные подарки у тебя было значительно больше! Победителей, как всегда, отбирал «барабан удачи», и **первое место** досталось **Дарье Кондрашовой** из Калуги. От компании «Новый Диск» Даша получает коробки с играми ***Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy***, ***«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки»***, ***The Suffering***, ***«Рыцари Чести»*** и ***«Суперсемейка»***, а также фирменную майку Psi-Ops. Наши поздравления!

ДОГОНЯЮЩИЕ

На **втором месте** оказался **Максим Шушлебин** из Новокузнецка. Он получает три игры от «Нового Диска» (Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, «Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки», «Суперсемейка») и фирменную майку Psi-Ops. Третье призовое место вместе с двумя играми (Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy и «Рыцари Чести») и фирменной майкой Psi-Ops досталось **Вячеславу Маренюку** из Когалыма.

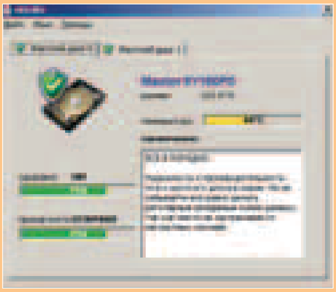
И поощрительные призы, пятнадцать фирменных маек Psi-Ops, выиграли: **Александр Никитин**, **Алексей Кочеров**, **Алексей Курносенко**, **Юлия Лапкина**, **Денис Семенов**, **Алексей Панов**, **Артем Суяров**, **Андрей Никеенко**, **Александр Серебряков**, **Вячеслав Матукевич**, **Евгений Щельников**, **Виталий Плетнев**, **Гальцев Станислав**, **Оршу Даниил** и **Валокин Дмитрий**.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Психогенез не является экстрасенсорной способностью.
2. У главного героя ***Psi-Ops*** шесть экстрасенсорных способностей.
3. Первая научная организация по парапсихологии была создана в Лондоне в 1882 году.
4. Первой зарубежной игрой, локализованной «Новым Диском» для России, стал ***«Шизариум»***.



HDDlife 1.3.25



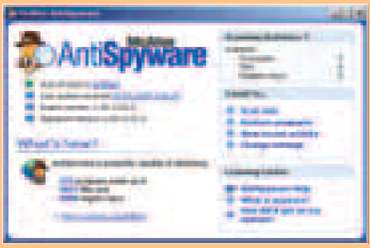
Винчестер – вот, пожалуй, самое ценное, что есть в твоем компьютере. Точнее, его содержимое. Процессоры апгрейдятся, видеокарты меняются, а винчестеры остаются в наших компах надолго. А все потому, что информация для нас является дороже всего, даже если это всего лишь коллекция рефератов или подборка обоев с гоночными машинами – я уверен, их поиск стоил тебе многих трудов. Ну, не мне тебя учить, что за жестким диском нужно ухаживать, запускать периодически «проверку диска» и делать дефрагментацию; но не плохо бы еще и за температурным режимом да физическим износом винчестера следить – а за этим можно обратиться к программе ***HDDlife***. Кстати, совет «не забывать делать резервное копирование самых важных данных хотя бы на всякий случай», данный авторами программы, вполне толковый, так как стопроцентную гарантию не дает даже страховой полис.

Smart Protector Pro 4.30



Кто сказал, что «приватность превыше всего»? Получайте программу ***Smart Protector Pro***! С ее помощью сокрытие от посторонних глаз такой конфиденциальной информации, как «что ты делал на компьютере», становится легкой и вполне тривиальной задачей. Достаточно нажать на кнопочку Erase, и... боже мой! И куда все только делось? Мгновенно обнуляются журналы Internet Explorer, списки последних посещенных сайтов, cookie-файлы, формы, а также темпоральные директории и мусорная корзина. Для слишком нетерпеливых предусмотрена кнопочка Test (а также Restore для тех, кто уже наломал дров). Также есть режимы Save State и Restore. Вообще, настроек в программе целая туча – программа легко настраивается как на автоматическую «зачистку», так и на работу по «горячей клавише». Практически идеальное средство для противодействия суровым старшим братьям.

McAfee AntiSpyware 1.0



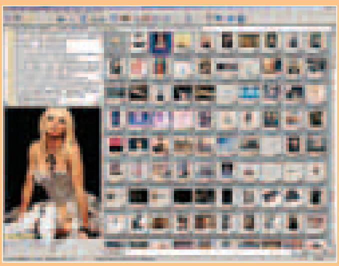
Зловредных программ в интернете – пруд пруди. При желании их можно классифицировать, называя одни кейлоггерами, другие – троянами и шпионскими программами, третьи – программами удалённого контроля и так далее, и так далее, и так далее. А можно просто назвать их всех одним термином «MalWare» – «программами-пакостниками». Чтобы избавиться от них – практически все средства хороши, а традиционно качественными считаются программы от компании **McAfee**, создателя одного из известнейших программ-антивирусов. Ее продукт ***AntiSpyware*** как раз под это и заточен – выметать поганой метлой всех «шпионов» из твоей системы. Суть работы программы проста – загружая базы известных шпионских программ, AntiSpyware сканирует систему, отыскивая подозрительные программы, определяет их статус и затем предлагает выбрать необходимое действие – например, «удалить».

MP3-Info Extension 4.3



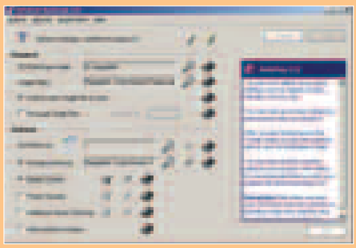
Если ты пользуешься «Проводником», тогда тебе понравится эта небольшая программка ***MP3-Info Extension***, выводящая на «свойствах файла» закладку специально для поиска и упорядочивания твоей MP3-коллекции. В этой закладке выводится информация практически о всех «фичах» MP3-файла – как в полном соответствии с тэгами id3 версий 1 и 2, так и о экспериментальных и совершенно «неформатных», которые могут не поддерживаться даже самыми «свежими» MP3-плеерами. Там даже есть специальная закладка для MP3-файлов классической музыки, куда помимо тривиальных названия произведения и имени композитора можно вписать название оркестра и имя дирижера (ого!). Теперь, чтобы посмотреть параметры, использованные при создании MP3-файла, не обязательно загружать его в ***WinAmp*** – информация о частоте, битрейте, а также выбранном режиме кодирования всегда под рукой.

Ulead Photo Explorer 8.5



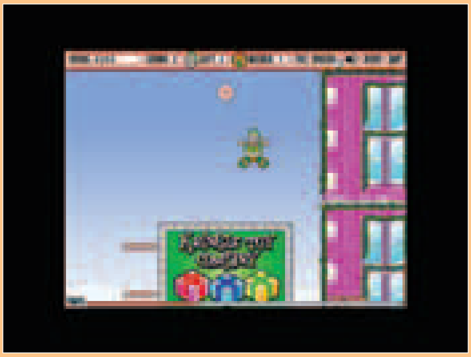
Это один из самых серьезных конкурентов всенародно любимого универсального просмотрщика графических файлов всех форматов ***ACDSee***. По какой-то непонятной причине эта программа в основном известна обладателям дорогих цифровых фотокамер, которые получают ее в комплект. А зря, поскольку компания **Ulead Systems** широко известна как один из ведущих производителей мультимедийных приложений для работы с фото и видео контентом. Как и ACDSee, ***Ulead Photo Explorer*** состоит из двух частей – собственно программы-просмотрщика и браузера/редактора для картинок. У него такая же схема работы – «привязка» к файловым расширениям с загрузкой просмотрщика и выход по клавише ESC либо переход в браузер по нажатию Enter. Пожалуй, единственным, но существенным недостатком Photo Explorer является недостаточная скорость работы графического «движка».

AutoRun Assistant 2.9



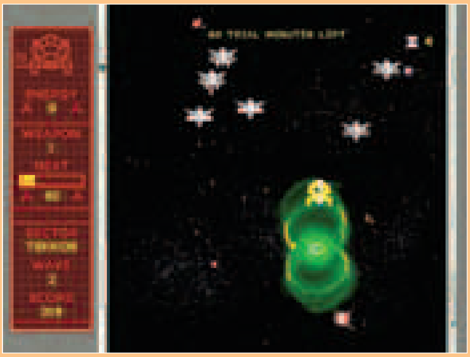
Когда приходит время записать на компакт-диск твою новую коллекцию файлов, картинок, музыки или чего-либо еще, то вполне понятно твое желание сделать все это как можно лучше. А как сделать так, чтобы созданный диск еще и сам автоматически запускался в CD-приводе? Для этого умные люди придумали программу ***AutoRun Assistant***, которая поможет тебе, – достаточно только сбросить все файлы в одну директорию, и поехали. Выбираем вручную картинку, которая будет выводиться при загрузке диска, заставочную музыку, а также еще десяток-другой необходимых параметров, или доверяемся «ассистенту», который виртуально возьмет тебя за руку и проведет через все этапы создания твоего собственного диска с автозапуском. Программа вполне толковая и пару раз проверит все настройки, прежде чем выдаст свой вердикт «можно записывать». Будет чем удивить друзей!

Adventure Elf 1.06



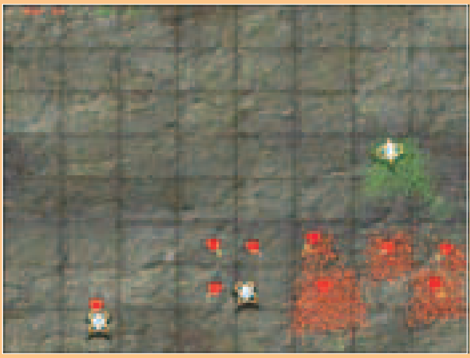
Новогодние приключения Эльфа, верного помощника Санта-Клауса. Игрушка построена в лучших традициях суперхитов аркадно-прыгательного жанра – ***Blues Brothers*** и ***Titus the Fox***. На заставленном ящиками уровне (увы, кидаться ими в стиле братев Блюз нам не дают) нашего доброго и трудолюбивого Эльфа ожидают бонусы в виде печенюжек, а также подстерегают вредные пингвины, от которых можно избавляться патентованным аркадным методом ежика Соника – прыжком сверху. Игрушка проста и незатейлива, но разве это главное? Переиграв в несметное количество игр, мы готовы с ответственностью заявить тебе, что главное в игре – это играбельность, а по тому, как незаметно проходятся уровни, можно понять, что она здесь присутствует на полную катушку. Отличный пример того, как можно делать игры просто и со вкусом.

Alien Outbreak 1.0



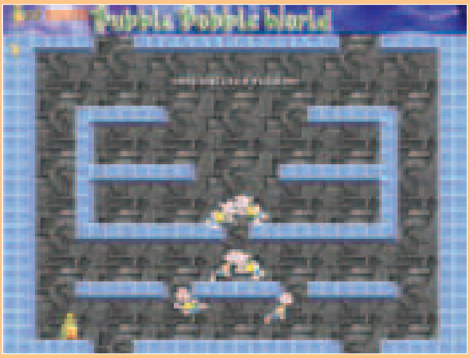
Alien Outbreak – это отличный римейк «стрелятельных» аркад, и в первую очередь – знаменитой парочки «милитаристских» игрушек ***Xenon*** и ***Xenon 2: Megablast***. Особенностей у этой игрушки две – возможность «летать» кораблином по всему игровому полю (напомню, что в прочих клонах этого типа аркад движение игрока по вертикали затруднено или вовсе невозможно) и тщательно проработанное изумительно чуткое управление мышью, придающее игре как бы второе дыхание. Воевать с космическими кораблями противника стало намного проще – это сильно изменяет игровой процесс, знаете ли! Точная прицельная стрельба по командному кораблю, уворачивание от выстрелов – все стало намного проще. Да и вообще по сравнению с прочими "вариациями на заданную тему" эта игра выглядит свежей и многообещающе новой.

Alter Life 1.20



Невероятная смесь логики и аркадного экшена. По большому счету, ***Alter Life*** – это еще один вариант классической игры ***Life***, созданный с большим вкусом и изобретательностью. Цель игры не изменилась – одна из двух колоний бактерий должна достичь доминирующего положения на поле, оккупируя возникающие энергетические центры. Впрочем, особый смысл в этом по-прежнему найти трудно (как, наверное, и в самой жизни?), но наблюдать за столь занимательным процессом можно часами. Оформление данной версии игры производит впечатление... гм... скажем, «сделанной наспех»; но на самом деле это не так – все сделанные как бы наспех надписи на поверку оказываются тщательно вырисованными и отлично стилизованными, что делает создателям честь. Кажется, они действительно знают, в чем заключается смысл жизни...

Bubble Bobble Planet 1.0

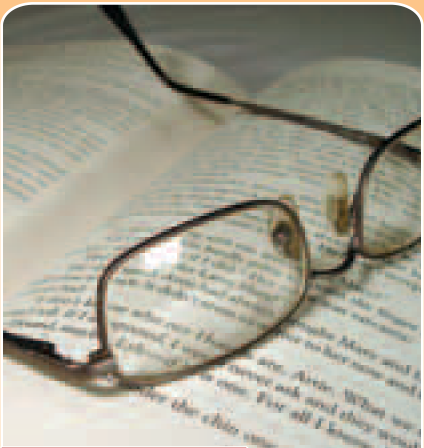


Очередная порция римейков старых добрых хэппи-аркад! Если кто-то запамятовал, напоминаю: ***Bubble Bubble*** – это тот самый милый сердцу зелененький «дракончик», в который просиживали вечерами, и иногда целыми ночами сотрудники компьютерных лабораторий на УПК и в институтах. А бывало, и рабочие дни напролет сидели, если начальства на работе не было. Суть игры проста: в лабиринте на тебя обрушивается куча противников, а у тебя только жвачка, из которой еще надо успеть выдуть пузыри. Но это не беда: во-первых, жвачки вполне достаточно, чтобы избавиться от них всех, а во-вторых, только ты можешь в любом месте «запрыгивать» на верхний уровень лабиринта. Главное – вовремя собирать щедро рассыпающиеся бонусы, чтобы переходить с уровня на уровень не с пустыми карманами.

Space Invaders 95



Эта игра – представитель того самого «золотого фонда» игр, из которых черпали вдохновение все без исключения создатели современных игр. «Классика жанра», «одна из самых захватывающих игр» – у нее есть десятки, если не сотни титулов и званий. Своим появлением ***Space Invaders*** произвел маленькую революцию, сначала на игровых автоматах и приставках, а затем и на персональных компьютерах, ураганным геймплеем ворвавшись в мир компьютерных игр. Конечно, выглядит он здесь чуть-чуть по-другому (не забывайте, что оригинал вообще работал на другой платформе!), но аутентичность данной версии мегахита соблюдена на уровне. Тщательно рассчитана даже задержка выстрела нашего «истребителя инопланетян». Даже если до этого ты успел поиграть в десяток ***Mars Attacks!***, я уверен, что оригинал будет интереснее.



Текст: Михаил Шахов

КНИГИ ДЛЯ ЧТЕНИЯ

В древние времена никаких PC-игр в природе не существовало. Не было даже консольных игрушек. Геймеры (они-то, само собой, были всегда) играли в карты, рулетку да шахматы, а в XX веке переключились на разнообразные настольные игры. И MP3 в древние времена не было, отчего домашним меломанам приходилось тратить огромные суммы денег: сначала – нанимать собственные оркестры, позднее, с ростом цивилизации, покупать дорогую звуковоспроизводящую аппаратуру. Хорошо, что мы в древние времена не попали.

Многие считают, что в скором времени последние реликтовые носители информации – бумажные книги – просто-напросто исчезнут. Мол, на бумаге будут печатать только глянцевые журналы. Оно, может, и верно – объемные тексты и распространять проще через компьютерные сети, и читать удобнее с экрана: не заблудишься в двенадцати томах, если они сведены в один файл и программа просмотра сама запоминает, что именно ты читаешь в данный момент. К тому же, компьютер облегчает поиск цитат (в бумажной книге искать упоминание события или явления замучаешься, а в электронной найти что-либо можно за считанные секунды) и позволяет «на лету» переводить непонятные слова в книге на чужом языке. В общем, электроника однозначно торжествует над устаревшей технологией печати растворенным свинцом по прессованной целлюлозе.

Фанфары отзвучали. Теперь – проза жизни. Компьютер рядового пользователя очень редко бывает оснащен программой, позволяющей читать электронные тексты большого объема в сколько-нибудь удобоваримом виде. Не использовать же для этой цели монструозный *Microsoft Word* или корявый ***«Блокнот»***? Чтобы читать объемные тексты с экрана настольного ПК, нужно выбрать и установить на него какую-нибудь приятную программу. Мы тщательно рассмотрели (и, кстати, положили на CD и DVD) самые популярные из них. Выбор за тобой!

BOOKREADER 4

ТИП ПРОГРАММЫ
программа просмотра электронных текстов
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Rudenko Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware в русской версии
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.rudenko.com

Одна из старейших программ данного направления. За годы своего развития (между прочим, по некоторым данным первая версия ***Bookreader*** вышла в свет аж в 1996 году!) программа приобрела много полезных функций, попутно, впрочем, потеряв изначально присущую ей лаконичность интерфейса. Новый, разукрашенный в соответствии с веяниями времени интерфейс ты наблюдаешь на рисунке, а узнать, как призвать это буйство красок к порядку, можно из соответствующей врезки. Сейчас же надо сказать пару слов об устройстве самой программы.

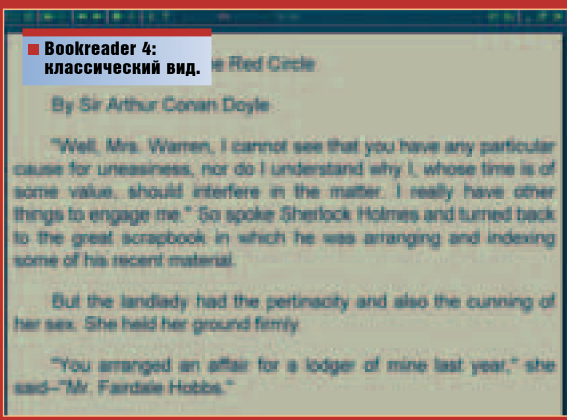
Bookreader 4 разделен на две части: базу данных, в которой собирается информация о присутствующих на компьютере и обнаруженных программой книгах, и, собственно, читальный интерфейс – с кнопками настройки и прочими элементами управления, индикатором места в книге, до которого ты добрался в процессе чтения, а также часами. Последние предназначены для того, чтобы не дать тебе слишком уж увлечься ознакомлением с мировой литературой в ущерб здоровому сну. К сожалению, эти часы не дают возможности установить будильник – поглядывать на них тебе придется самому.

Помимо общих функций для подобных программ, Bookreader 4 имеет еще одну, довольно забавную «фишку», с помощью которой электронный текст можно озвучивать. В правом нижнем углу окна при стандартном, «расфуфыренном» интерфейсе программы ты найдешь кнопку с краткой и доходчивой надписью *«Вслух»*. Нажми ее. При первом запуске чуда не получится: программа сначала выдаст тебе неинтересное сообщение о том, что собственно происходит, а затем, после нажатия кнопки *«Далее»*, предложит установить один из синтезаторов речи – на выбор. Тебе пригодится русский синтезатор – и, возможно, английский в довесок к нему. *«Далее»*, *«Далее»*, *«Готово»* – и программа сама, без особого участия с твоей стороны, скачает из интернета и запустит установку необходимых файлов. Понятное дело, тебе предварительно придется соединиться с интернетом вручную.

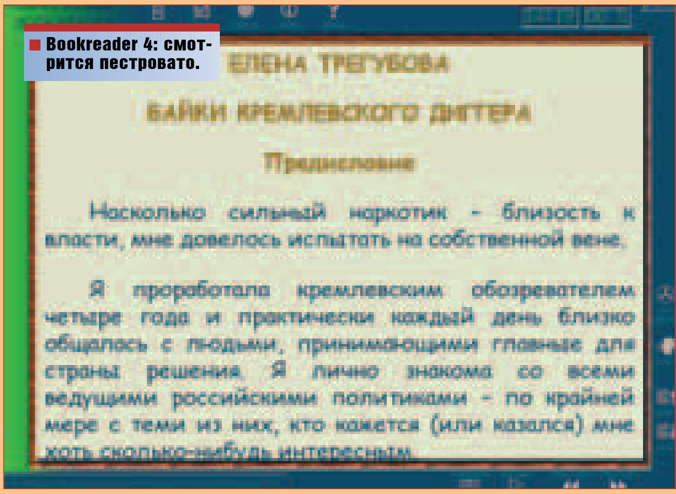
Как только установка закончится (***Windows XP*** при этом даже не придется перезагружать), программа довольно нудным женским голосом начнет зачитывать то,

ЧТО ЗА ХИТРЫЙ ИНТЕРФЕЙС?

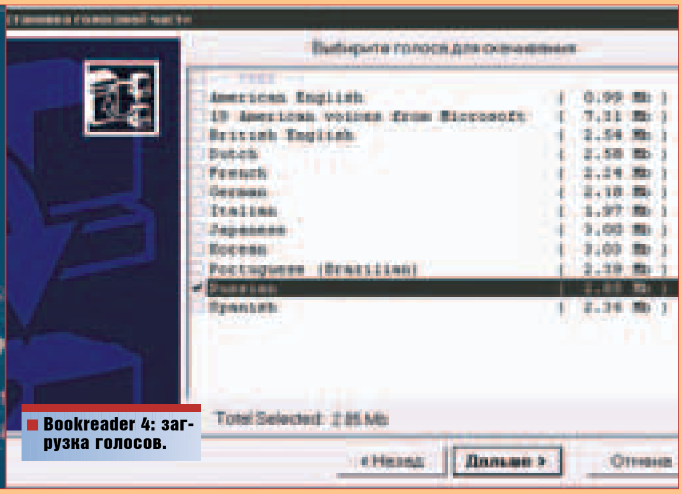
Раньше ***Bookreader*** выглядел очень просто и понятно: отсутствовала загадочная сине-зеленая рамка с кнопками вокруг текста, кнопки были меньше и располагались на панели инструментов в верхней части окна, да и рисунки на них казались доходчивее. Время прошло, и радости мультимедиа, не очень адекватно освоенные автором программы, изменили интерфейс в корне. Но все еще можно исправить! Щелкни кнопку *«Опции»* в верхней части окна программы и ты увидишь диалог настройки. Перейди на вкладку *«Внешний вид»*, переведи переключатель *«Вид»* в положение Professional и сними галочки *«Показывать рамку»* и *«Текстурировать фон»*. Теперь закрой диалог настройки – вторым щелчком по кнопке *«Опции»*. Окно программы примет более или менее приличный вид, да и тормозить машина станет поменьше. То есть, слабая машина. Мощному геймерскому компу, понятное дело, скромные текстуры Bookreader 4 и без того нипочем.



Bookreader 4: классический вид.



Bookreader 4: смотрится пестровато.



Bookreader 4: загрузка голосов.

что в данный момент находится на экране. Заткнуть нечеловеческий голос, когда он тебе надоест, ты сможешь щелчком по той же самой кнопке «*Вслух*».

Еще одна «фишка» программы – возможность перевода отдельных слов в англоязычном тексте. Если она кажется тебе полезной – скачай собственный словарь Bookreader 4 с сайта (**www.rudenko.com/download/br_dict.exe**) или установи его с диска **«РС ИГР»**. После скудной на диалоги установки перезапусти программу, открой любую книгу с English inside и дважды щелкни на непонятном слове мышкой. Все очень просто, переводчики прошлого века обзавидовались бы.

ICE BOOK READER PROFESSIONAL

ТИП ПРОГРАММЫ
программа просмотра электронных текстов
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
ICE Graphics
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware для русских пользователей
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.ice-graphics.com

Рассматривая лучшие программы для чтения электронных книг на мощных игровых компьютерах, мы просто не могли обойти стороной ***ICE Book Reader Professional***. Потому что она – лучшая. Ее разрабатывали профессионалы. Дизайн интерфейса программы профессионален, и не менее профессионален ее внутренний код.

Она без труда открывает архивы, автоматически конвертирует и размечает тексты любых форматов и кодировок, определяет по шапке документа автора, название и жанр книги и красиво отображает все это на экране. Кроме того, ICE Book Reader Professional умеет делать уникальную вещь: мягкий скроллинг текста со сглаживанием шрифтов. По заявлению авторов программы, высокой производительности в этой сложной операции удалось добиться только им (читай об этом во врезке).

А еще программу можно заставить изобразить на экране твоего компьютера самую что ни на есть аутентичную, архаичную и традиционную книгу. Даже тени у края страницы присутствуют, а при использовании дополнительных скинов (их можно скачать с сайта производителя) появляются и потрепанные замусоленные уголки, и толстый переплет. Красота!

Чтобы добиться от ICE Book Reader Professional такой красоты, нужно щелчком по кнопке «*Настройки*» вызвать соответствующий диалог и на вкладке «*Режим*» переключить просмотр в положение «*Книга*». Там же, в списке «*Шкурка*», можно выбрать обложку программы из числа установленных на твоем компьютере.

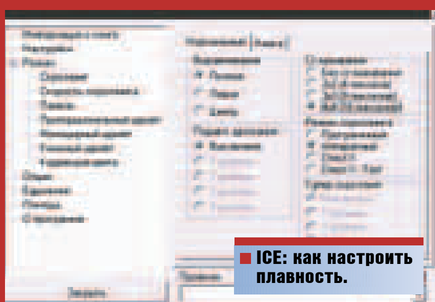
Не торопись закрывать окно настроек. Если уж ты решил использовать программу в книжном режиме, измени и ее способ реагирования на нажатие мышиных клавиш. Это делается на вкладке «*Опции*». В группе «*Клик мыши изменит*» можно установить разнообразные варианты реакции, но самые удобные из них – те, что меняют страницу. Первый вариант позволяет листать страницы в зависимости от того, на какую сторону разворота пришелся щелчок левой кнопки, второй, на наш взгляд, более удобный, листает страницу вперед при щелчке левой кнопкой и назад – при щелчке правой.

Со встроенным в программу будильником, автоскроллингом и закладками ты разберешься сам, не маленький. Главное – не стесняться менять настройки. Почти все они позволяют добиться от программы чего-нибудь интересного.

МЯГКО, ГЛАДКО, ОЧЕНЬ НЕЖНО

Сглаживание текста плюс плавный скроллинг – вот функция *ICE Book Reader Professional*, аналога которой не найти. Само по себе сглаживание, конечно, применяется в некоторых программах. Но эти программы не поддерживают совмещенный с ним плавный скроллинг. Почему? Очень трудно создавать сглаженный текст быстро. Для создания сглаженного текста с маской 4x4 при разрешении экрана в 1024x768 необходимо сгенерировать изображение размером 4096x3072. Размер такой картинки составит около 37 мегабайт. После этого нужно уменьшить изображение в 4 раза. Основная проблема заключается в том, что все эти операции нужно выполнять очень быстро: менее чем за 0.01 секунды (при скроллинге со скоростью 100 линий в секунду) или менее чем за 0.005 секунды (если скорость достигает 200 линий в секунду). Пока такой скорости генерации сглаженного текста удалось добиться только в ICE Reader Professional.

Чтобы включить плавный скроллинг текста, щелкни кнопку *«Настройки»* и на вкладке *«Скроллинг»* установи переключатель *«Сглаживание»* в положение 4X4, а переключатель *«Режим скроллинга»* – в *«Аппаратный»*. Имей в виду: такие настройки довольно сильно грузят компьютер. Если твой окажется слабоват – просто верни все в исходное положение.

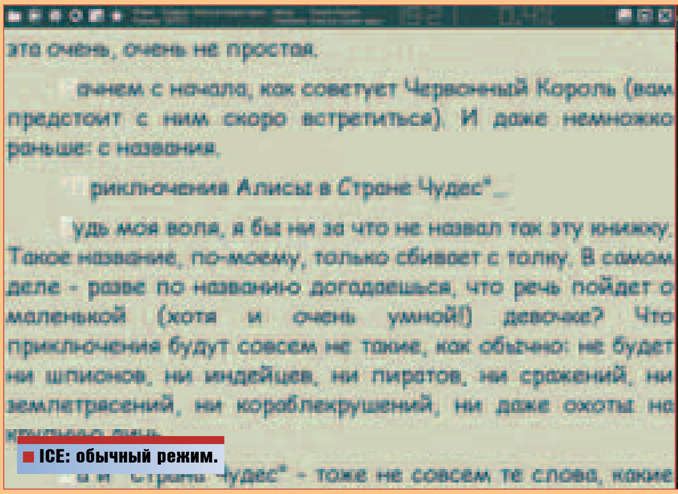


ICE: как настроить плавность.

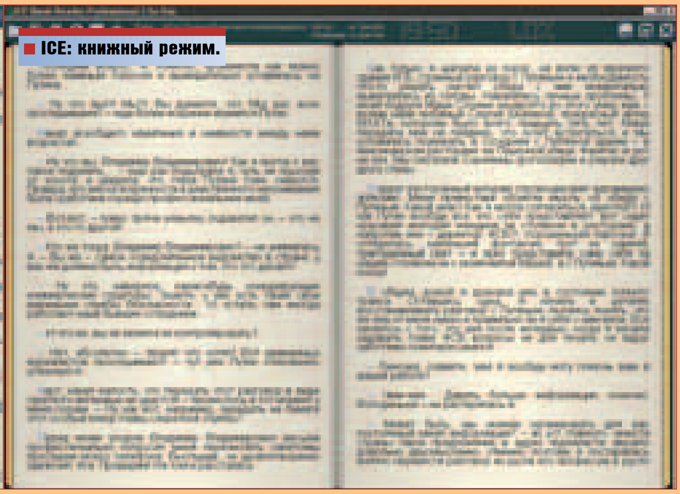
BOOKVIEW

ТИП ПРОГРАММЫ
программа просмотра электронных текстов
АВТОР
Сергей Зайдуллин
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://bookview.nm.ru

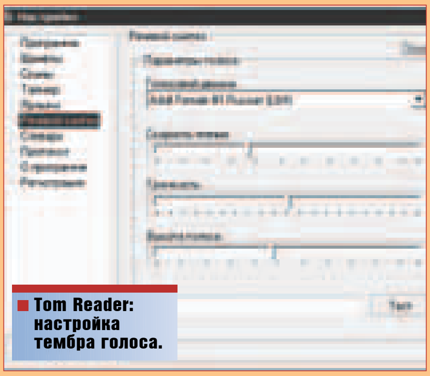
Совсем простая, очень компактная и довольно эффективная программа для чтения электронных книг. Сергей Зайдуллин, ее автор, живет где-то в республике Татарстан, поэтому его программа поддерживает татарский текст, со всеми его хитрыми особенностями. Но это, понятно, нас мало касается. Отрадно другое: ***Bookview*** – одна из наиболее нетребо-



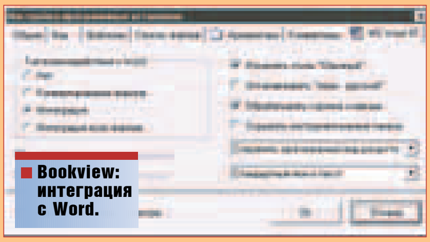
ICE: обычный режим.



ICE: книжный режим.



Tom Reader: настройка тембра голоса.



Bookview: интеграция с Word.

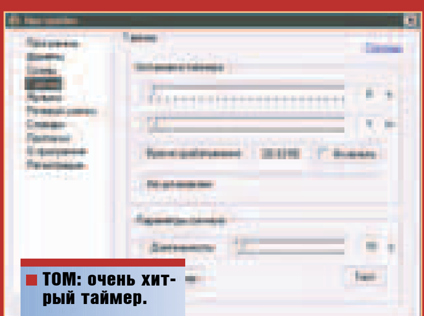
вательных программ. Она работает даже на самых слабых компьютерах, для автоматической распаковки заархивированных книг пользуется уже присутствующими на твоем диске архиваторами (нужно только прописать папку с ними в настройках), понимает любые кодировки русского текста и при этом не стоит ни копейки – в том смысле, что платить за нее автору не приходится.

Открытие текста происходит обычным образом, прокрутка осуществляется колесиком мыши, курсорными клавишами или щелчком левой кнопкой. Щелкаешь ниже середины страницы – переходишь на экран дальше, щелкаешь в верхней части текста – возвращаешься на страницу назад. Программа автоматически запоминает место в книге, на котором ты остановился при прошлом закрытии (очень полезная функция, кстати), поддерживает закладки и автоматическую прокрутку текста.

В статусной строке (это в самой нижней части окна) Bookview отображает время, которое прошло с момента открытия текущего файла, и с некоторой погрешностью предсказывает, сколько всего времени ты затратишь на чтение данного произведения. Обычных часов в программе нет, но одна из кнопок управления вызывает диалог настройки будильника: здесь можно указать временной интервал, после которого программа попросту закроется.

Разобраться с Bookview – проще простого, поэтому мы не станем в подробностях расписывать работу с ней. Подскажем только одну вещь: развернув окно программы, нажми CTRL + F9. Интеллектуальная система подбора шрифта автоматически подберет нужный размер для твоего разрешения экрана и установленной в настройках длины строк. Очень удобно.

ТЫ СЛЫХАЛ, КАК ЖУЖЖАТ TOM'Ы?



TOM: очень хитрый таймер.

В той или иной мере функция будильника реализована почти в каждой программе-читалке. Создатель ***TOM Reader*** подошел к организации побудки оригинальнее всего. Вместо привычных полей со стрелочками в диалоге настройки программы на вкладке *«Таймер»* ты увидишь довольно занятную картину.

Установить таймер (с отсчетом от текущего момента, как если бы ты сказал себе что-то вроде «еще пять минут и все») можно перемещением бегунков: верхний отвечает за часы, нижний – за минуты. Обратный отсчет пойдет после того, как будет установлен флажок *«Включить»*.

Сигнал настраивается еще интереснее. Бегунком ты можешь настроить только длительность оповещения, и если не устанавливать флажок *«Зуммер»*, то сам сигнал будет... беззвучным! Оповещение будет выдано в виде маленького окошка поверх окна программы. Зато если включить зуммер, шуму будет – хоть отбавляй. А вот закрыть окно сигнала напрашивающимся щелчком по кнопке *«OK»* не удастся, оно пропадет с экрана только после двойного щелчка или нажатия клавиши F9.

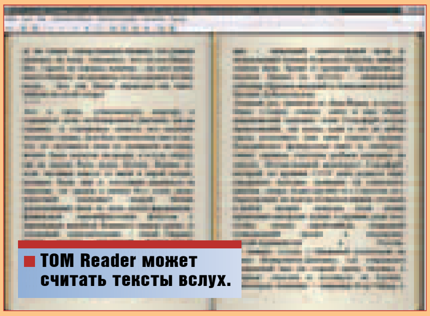
TOM READER

ТИП ПРОГРАММЫ
программа просмотра электронных текстов
АВТОР
Alex Kvitko
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://tomreader.chat.ru

Эта программа может показаться несколько упрощенной версией ранее описанной ICE Book Reader Professional, но на самом деле общего между ними мало – только поддержка книжного режима отображения текста. ***TOM Reader*** по объему гораздо меньше своего «старшего брата» и куда менее требователен к ресурсам системы, что, согласись, тоже немаловажно. Но, надо отметить, и выглядит он куда как проще. Что ж, одинокому разработчику зачастую не удается сравняться в качестве программного продукта с группой программистов или целой компанией.

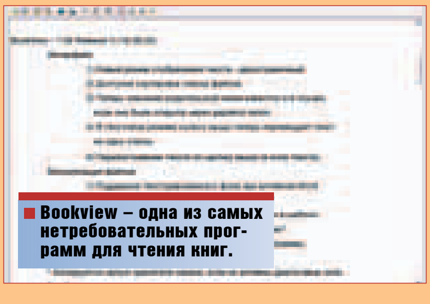
Зато TOM Reader действительно отображает в книге сделанные тобой закладки, а не просто запоминает их в базе данных. Маленькая, но «фишка». Приятно понимать, что порой разработчики столь трепетно относятся к таким, казалось бы, мелочам. На рисунке ты видишь золотистую полосу посреди переплета – это как раз закладка и есть.

Вообще-то основным назначением программы является чтение выбранных тобой текстов книг вслух, и эта функция реали-



■ TOM Reader может считать тексты вслух.

зована неплохо. Надо сказать, самостоятельного синтезатора речи нет и у TOM Reader (во всех упомянутых программах используется речевой движок от **Microsoft**), зато программа красиво указывает, какая именно строчка произносится в данный момент, и позволяет исправлять произношение тех слов, которые автомат произносит неправильно. А неправильно (по крайней мере тебе может показаться, что неправильно) он будет произносить большое количество слов.
Именно поэтому ты вряд ли воспользуешься последней возможностью – ведь, если подойти к делу серьезно, исправлять придется каждое первое слово. На всякий случай – словари для исправления произношения кроются в настройках программы на вкладке «*Словари*».
На сегодня – все. Описанные программы: Bookreader 4 от Rudenko Software, ICE Book Reader Professional от Ice Graphics, Bookview от Сергея Зайдуллина и Tom Reader от Алекса Квитко, можно считать флагманами отечественной индустрии электронного чтения. Конечно, существуют еще и огромное количество иностранных программ; взять хотя бы ***Microsoft Reader***, для которого Windows XP настырно создает в папке «Мои Документы» подпапку My eBooks. Но поскольку в процессе исследования объектов сегодняшней SOFTТЕМЫ нам довелось попробовать заграничные альтернативы на вкус и цвет, мы настоятельно советуем тебе поддержать отечественного производителя. Тем более что денег ему платить обычно не приходится, а свои основные функции программы «наших» умельцев отлично выполняют. Так что запускай диск, выбирай приглянувшуюся «читалку» и загружай в нее любимые произведения. Только не забывай, что помимо электронных существуют и обычные книги.



■ Bookview – одна из самых нетребовательных программ для чтения книг.





СОДЕРЖАНИЕ DVD

РС ИГРЫ ВИДЕО: Интервью с участниками GDC 2005; репортаж с открытия сезона Московской ФИФА-Лиги; репортаж о проекте «Вивисектор»

ДОПОЛНЕНИЯ: F1 Challenge '99-'02 • Microsoft Flight Simulator 2004 • Rome: Total War • Unreal Tournament 2004

ПАТЧИ: Звездные Волки 1.1 • Act of War: Direct Action 1b • Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.02 • Domination v2.0.127 • DRIV3R European patch 2 • Forgotten Realms: Demon Stone 1.1 • Myst IV: Revelation v1.03 • Need for Speed Underground 2 v1.2 • Psychotoxic v1.04 US • Settlers: Heritage of Kings 1.03 • Sid Meier's Pirates! v1.01 • Silent Hunter III v1.1 European • WarCraft III: Reign of Chaos v.1.18a Engish/Russian • WarCraft III: the Frozen Throne v.1.18a English/Russian • Wolfenstein: Enemy Territory 2.60 • World of Warcraft European v1.3.0

КРЕАТИВ : Freedom Force vs. The Third Reich Mod Tool • Splinter Cell: Chaos Theory Map Editor

БАЗЫ КОДОВ: CheMax/CheMax Rus

ДЕМОВЕРСИИ: Бриада E5: Новый альянс, Ermpire Earth II • Juiced

ДРАЙВЕРА: DirectX 9.0c • ATi Catalyst 5.4 w2k/XP • nVidia ForceWare 71.84 w2k XP

РЕТРО: Демоверсии всех частей Tomb Raider

СОФТ-ТЕМА: BookReader 4 • Bookview 1.09 • Ice Book Reader Professional • ToM Reader 2.72 beta 2

ВИДЕО: 1944 Battle of the Bulge • 25 to Life • 50 Cent • 7 Sins • Act of War: Direct Action • Auto Assault • Battle of Britain 2: Wings of Victory • Battlefield 2 • Call of Cthulhu • Codename Panzers: Phase Two • Cold Fear • Cold Winter • Dragonshard • Dungeon Lords • Ghost Recon 2 • Juiced • LEGO Star Wars • MotoGP Ultimate Racing • Pacific Storm • Pariah • Psychonauts • Sacred Underworld • Spartan: Total Warrior • Still Life • Stolen • Stronghold 2 • Sudeki • The Settlers: Heritage of Kings Addon• Vietcong: Red Dawn • Worms 4: Mayhem

ЭКСКЛЮЗИВ: РС ИГРЫ 8(8) • ПУТЕВОДИТЕЛЬ: РС ИГРЫ (2)18

СОФТ-БЛОК, БОНУСЫ, ЮМОР, ТРЕЙНЕРЫ, ФЛЭШ

СОДЕРЖАНИЕ CD 1

ДЕМОВЕРСИИ: Бриада E5: Новый альянс

РЕТРО: Демоверсии всех частей Tomb Raider

СОФТ-ТЕМА: BookReader 4 • Bookview 1.09 • Ice Book Reader Professional • ToM Reader 2.72 beta 2

СОДЕРЖАНИЕ CD 2

ДОПОЛНЕНИЯ: Counter-Strike: Source • DOOM 3 • Far Cry • GTA: Vice City • Half-Life 2 • Rome: Total War •

ДРАЙВЕРА: DirectX 9.0c • ATi Catalyst 5.4 w2k/XP • nVidia ForceWare 71.84 w2k XP

ПАТЧИ: Звездные Волки 1.1 • Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.02 • Myst IV: Revelation v1.03 • Need for Speed Underground 2 v1.2 • Psychotoxic v1.04 US • Wolfenstein: Enemy Territory 2.60 • World of Warcraft European v1.3.0

БАЗЫ КОДОВ: CheMax/CheMax Rus

ТРЕЙНЕРЫ, СОФТ, ФЛЭШ

СОДЕРЖАНИЕ CD 3

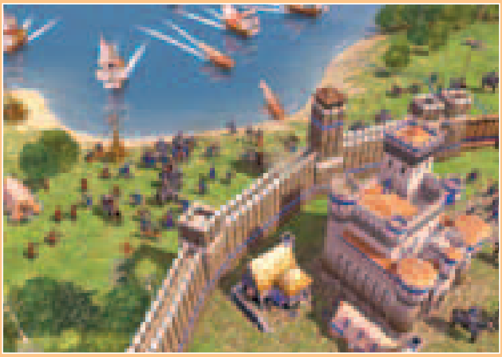
РС ИГРЫ ВИДЕО

ВИДЕО: 50 Cent • 7 Sins • Act of War • Battlefield 2 • Call of Cthulhu • Ghost Recon 2 • Juiced • LEGO Star Wars •Pariah • Stolen • Worms 4: Mayhem

ДЕМОВЕРСИИ

Сегодня в нашей обязательной программе участвуют две демоверсии (остальные пойдут в рамках произвольной программы). Итак, первой выступает ***"Бригада Е5: Новый альянс"*** – это тактическая игра, действие которой разворачивается в небольшом тропическом государстве Палинеро (не спешите искать его на карте). В этой стране произошел государственный переворот, и в настоящий момент она находится на пороге гражданской войны. Главному герою игры предстоит сформировать из наемников собственный отряд специального назначения и оказаться в самом центре событий, происходящих в Палинеро. В основе концепции игры лежит оригинальная система, получившая название SPM (Smart Pause Mode). По задумке авторов, она должна сочетать преимущества пошаговых игр и игр реального времени. Второй идет ***Empire Earth II*** – долгожданное продолжение игры года ***«Империя Земли»***, вышедшей в далеком 2001 году. В двух словах сиквел можно охарактеризовать как «быстрее, выше, сильнее» – в разы увеличено количество юнитов, строений, имеется возможность вести интернет-баталии в девяти различных режимах игры для десяти человек, а движок выглядит просто великолепно.





ЭКСКЛЮЗИВ

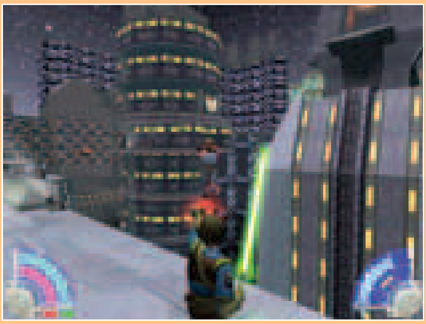
МОДЫ

Ярмарка модификаций продолжается! С этого номера мы возвращаемся к теме ***Wolfenstein: Enemy Territory***, причем в этом разделе тебя ожидает очень неплохой мод ***Enemy Territory Fortress 1.1.*** Гвоздем программы снова стали дополнения для игр серии ***Battlefield: это Forgotten Hope 0.67 а*** для ***Battlefield 1942*** и ***Point of Existence 0.32*** для ***Battlefield Vietnam***. Общее же количество игр, по которым мы выкладываем дополнения, вплотную приблизилось к трем десяткам. Не пропустите все лучшее, что вышло за этот месяц!

ДОПОЛНЕНИЯ

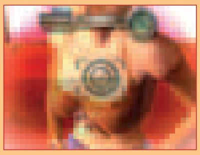
Помимо этого ищите на диске дополнения к следующим играм:
Блицкриг, ***Противостояние-4***, ***Сталинград***, ***Call of Duty: United Offensive***, ***Combat Mission***, ***Counter-Strike: Source***, ***DOOM 3***, ***Far Cry***, ***Grand Theft Auto: Vice City***, ***Half-Life 2***, ***Medal of Honor: Pacific Assault***, ***Operation Flashpoint: Resistance***, ***Orbiter***, ***Quake III Arena***, ***Racer Free Car Simulator***, ***Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Academy***, ***The Elder Scrolls III: Morrowind***, ***Warcraft III: Frozen Throne***, ***Warhammer 40000: Dawn of War...***





ВИДЕО

7 Sins



В этом коротеньком, но весьма любопытном ролике вас ждет парочка уроков на тему «как познакомиться в игре ***7 Sins***, и во что это знакомство может вылиться». Хм, а эта с виду простенькая игрушечка-то, оказывается, способна задать жару почище ***Playboy: The Mansion!*** Пожалуй, в финальной версии вам пригодится опыт игры в ***The Sims*** и, в особенности, – в ***Singles***.

Pariah



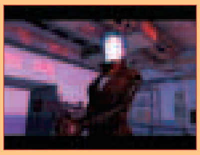
Ролик мультиплеерной части этой замечательной игрушки демонстрирует, как увлекательно вести бои в условиях марсианской пустыни. Песок кирпично-красного цвета как нельзя лучше подходит к бескомпромиссному кровавому экшену. Да, и главное – торопиться в преодолении препятствий так, как это делает главный герой, не стоит, ведь вам в отличие от него может и не повезти...

Still Life



Новый ролик адвенчуры ***Still Life***. В этой игрушке нам предстоит играть за агента ФБР Викторию МакФерсон, чье сложное и запутанное серийное «дело» оказалось как две капли воды похоже на кровавую историю столетней давности, имевшую место в Европе, а конкретно – в Праге, где ее дедушка как раз работал частным детективом. Вы готовы окунуться в изысканно подобранную атмосферу ужаса?

Stolen



Если из супернадежного, охраняемого целой армией охранников, да вдобавок еще и расположенного на последнем этаже небоскреба хранилища бесследно исчезает артефакт неимоверной стоимости, то скорее всего это была работа Ани Романов (по-хорошему, конечно, ее фамилия должна звучать как «Романова», но «у них» фамилии не склоняются). Осталось развести руками и сказать – «украли!» Кажется, Сэму Фишеру в скором времени придется потесниться...

СОФТ

AiRoboForm 6.1.9

Эта программа запоминает все однократно вводимые вами параметры во всех формах, когда-либо встречаемых на сайтах в интернете, и со следующего раза начинает сама вводить их на полном автопилоте. Этакий робот по обработке рутины.

Computer Cleaner 1.3

Быстрая и эффективная утилита от сайта Guru3D.com, которая очищает все логи и удаляет ненужные файлы, немного ускоряя работу твоего компьютера и освобождая небольшое, но явно не лишнее место на твоем винте.

Mayah EditPro 2.2

Единственный в своем роде редактор MP3-файлов, позволяющий делать непосредственное редактирование содержимого MP3 без его декодирования/кодирования, влекущего за собой неизбежную потерю качества.

SaveChm 1.2

Программа, размещающая на панели ***Internet Explorer*** иконку «сохранить страницу в формате Chm». Один клик – и страница сохраняется в этом формате. Весьма удобно для интернет-серферов, ежедневно сохраняющих на винчестере сотни отсмотренных страниц.

Xplorer²

Эта программа представляет собой «эксплорер в квадрате» – то есть неимоверно улучшенный штатный проводник ***Windows***. Главное отличие – наличие трех рабочих панелей, что на деле оказывается очень удобно. Отличная альтернатива стандартному «проводнику».

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::

Вот ты читаешь 5-ый номер, листаешь его красочные страницы, любуешься графическими разворотами, а в это время редакция журнала уже заканчивает работу над следующим, 6-ым выпуском. Так что читай и запоминай, какие материалы ты увидишь ровно через месяц.

Итак, июньский номер обязательно порадует нас обилием рецензий. В ближайшее будущем на прилавки магазинов (читай – в палатки твоего города) попадет огромное множество интересных игр, которые заслуживают места в нашем журнале. Так что будь готов узнать мнения наших экспертов о таких играх, как ***SWAT 4***, ***Cold Fear***, ***Silent Hunter 3***, ***Nascar SimRacing***, ***«Красная Акула 2»***, ***LEGO Star Wars***, ***The Moment of Silence***, ***Creature Conflict***, ***Constantine***, ***Ski Racing 2005*** и другие. Ключевая же рецензия попадет на первые страницы журнала. Впрочем, больше о «Теме номера» ни слова!

Ладно, с рецензиями вроде разобрались. Но помимо обзоров, как ты знаешь, мы рассказываем и о проектах, находящихся в стадии разработки. Раздел «Обрати внимание!», отвечающий за оперативную информацию о новинках, готов поделится с тобой рассказами об ***Ex Machina***, ***Fable: The Lost Chapters***, ***The Lord of the Creatures***, ***The Godfather*** и других играх. Ты обязательно найдешь для себя что-нибудь интересное.

А теперь о грустном. ***«Полет Фантазии»***. Интервью с разработчиками этого необычного проекта, обещающего заставить нас, как маленьких, махать руками перед собственным компьютером, было готово к публикации в этот, 5-ый номер. Однако оно уступило место беседе с разработчиками ***Pariah***. Надеемся, в следующий выпуск материал сможет пробраться в журнал. Очень уж интересный и необычный проект.

А вот интервью с известным фантастом **Александром Зоричем** появится в журнале обязательно. Наш собеседник расскажет о том, как он попал в игровую индустрию, и над какими проектами уже успел поработать. Или успели... В общем, дождись лучше публикации.

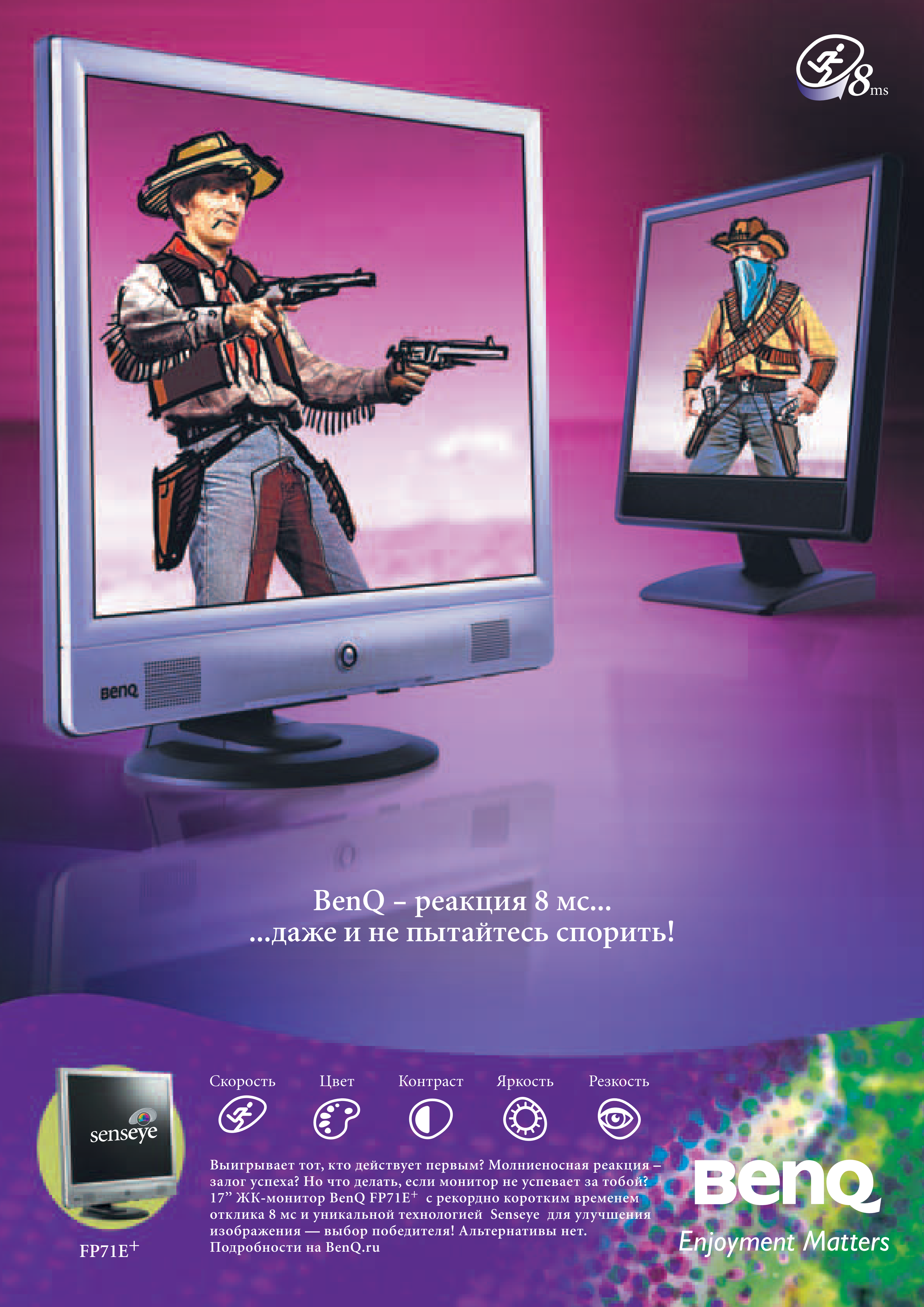
Полюбившиеся тебе дневники разработчиков тоже не покинут своего места. Ключевым материалом следующего номера можно с уверенностью назвать рассказ команды ***Lada Racing Club*** о проведенной ими фотосессии. Ребята снимали «лицо своего проекта». Интересно? В этой рубрике также ищи материалы об украинском ***S.T.A.L.K.E.R.*** и не менее украинской ***Heroes of Annihilated Empires*** – новой стратегии от **GSC**. ***«Ночной Дозор»***, кстати, тоже обещает посетить страницы раздела.

Другие регулярные рубрики: «Спецтема», «Ретро», «Игровой онлайн», HELP.TXT, SOFTБЛОК, «Железо» и «О наболевшем!» также порадует тебя хорошими материалами.

Подождешь немного? До очередной встречи осталось совсем немного.

Увидимся 26 мая!




8ms
BenQ
BenQ – реакция 8 мс...
...даже и не пытайтесь спорить!
senseye
FP71E+
Скорость
Цвет
Контраст
Яркость
Резкость
Выигрывает тот, кто действует первым? Молниеносная реакция – залог успеха? Но что делать, если монитор не успевает за тобой? 17” ЖК-монитор BenQ FP71E+ с рекордно коротким временем отклика 8 мс и уникальной технологией Senseye для улучшения изображения — выбор победителя! Альтернативы нет. Подробности на BenQ.ru
BenQ
Enjoyment Matters


ACT of WAR
DIRECT ACTION
PC ИГРЫ


www.projectA3.com

PC ИГРЫ

WORLD OF WARCRAFT • SPLINTER CELL: CHAOS THEORY • FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH • MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ • PARIAH

№ 5(17) • МАЙ • 2005